

GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN INFANTIL

CURSO ACADÉMICO 2015/2016

LA FIGURA DEL PINTOR EN EL ÁLBUM

ILUSTRADO

THE IMAGE OF THE PAINTER IN THE PICTURE

BOOK

Autor: Victoria Fernández Fernández

Director: Raquel Gutiérrez Sebastián

Julio de 2016

Índice

1. Resumen/Abstract	2
2. Palabras clave/key words	2
3. Introducción	3
4. Justificación	4
5. Objetivos.....	5
6. Marco Teórico.....	6
6.1. ¿Qué es el álbum ilustrado?	6
6.2. El álbum ilustrado frente a los libros con imágenes	11
6.3. Criterios para escoger un buen álbum ilustrado.....	12
6.4. Tipos de álbumes ilustrados sobre arte.....	26
7. Análisis de los álbumes ilustrados	29
7.1. Análisis de <i>El día que Pigasso conoció a Muutisse</i>	29
7.2. Análisis <i>El Último Refugio</i>	35
8. Bibliografía.....	45
9. Anexos.....	50
9.1. Una propuesta para el aula: Proyecto Los Pintores	50
9.2. Valoración de la propuesta para el aula	85
9.3. Materiales usados en el proyecto “Los Pintores”	99
9.4. Reseñas de algunos álbumes ilustrados sobre arte.....	109
9.5. Reseña <i>Rojo, azul y un poco de amarillo</i>	114
9.6. Ejemplos <i>El día que Pigasso conoció Muutisse</i>	116
9.7. Ejemplos de láminas del álbum <i>El último Refugio</i>	120

1. Resumen/Abstract

El álbum ilustrado es una herramienta muy completa, que permite trabajar múltiples conocimientos, competencias y contenidos dentro de las aulas, fomentando el gusto por la literatura y el hábito de lectura. En este trabajo, se plantea una propuesta para el aula que tiene por objetivo introducir a los alumnos en el mundo del arte, los pintores y los museos. Éste se conseguirá a través de actividades dinámicas y el uso de diferentes álbumes ilustrados relacionados con el arte. Para poder escoger los mejores álbumes se ha realizado, previamente, una investigación literaria centrada al conocimiento del álbum ilustrado, reconocimiento de su calidad y categorización de los álbumes existentes referentes a este tema. Tras esto, he realizado el análisis de dos álbumes ilustrados que serán incluidos en la propuesta para el aula (*El día que Pigasso conoció a Muutisse* y *El Último Refugio*).

The illustrated book is a complete application, which allows teachers to enable the students to improve their knowledge and enjoyment of reading. In this document I propose that in the classroom my objectives are to intraduce art, artists and museums. The achievment of this objective is through dinamic activities and the use of different types of illustrated books and materials related to art. Previously I conducted a study in order to provide the best educational material to use for teaching art. After my análisis, i have chosen two illustrated books to be included in my proposal for use in the clasroom (*When Pigasso met Mootisse* and *The Last Resort*).

2. Palabras clave/key words

Álbum ilustrado, arte, pintores, calidad, Roberto Innocenti, *El último Refugio* y *El día que Pigasso conoció a Muutisse*.

Illustrated book, art, artists, quality, Roberto Innocenti, *The Last Resort* and *When Pigasso met Mootisse*.

3. Introducción

El álbum ilustrado en España se encuentra en una situación parecida a la de la literatura infantil en general, ya que existe un auge en la producción de ambos; pero es necesario hacer algunos matices con respecto al álbum. El álbum ilustrado tiene una presencia progresivamente mayor en las librerías y medios de comunicación, pero el hecho de que la rotación de las novedades sea muy grande, hace que no tengamos suficiente tiempo a ver los nuevos libros. Además, las tiradas se han reducido, haciendo que la vida de muchas de éstas obras sea efímera. Sin embargo, es necesario destacar que el álbum ha evolucionado mucho en los últimos cincuenta años, enriqueciéndose de nuevas temáticas, formatos atrevidos, avances en la impresión y la inclusión de las aportaciones del cine, el cómic o la pintura (Peonza nº105, 2013:2-3)

Ante esta situación, es necesario que los editores apuesten por proyectos creativos donde los artistas puedan mostrar su forma de ver la vida, de concebir la realidad y la fantasía e incluyendo ideas de otros lugares del planeta. Además, se necesitará que las bibliotecas públicas y escolares tengan más medios para poder acceder a un mayor número de novedades, así como, que familias y docentes escojan literatura de calidad, que sea del gusto del niño y pueda perdurar en el tiempo (Peonza nº 39, 1996:12-13).

A través de este trabajo se pretende dar a conocer los álbumes ilustrados como elementos de disfrute a través de los cuales los pequeños puedan adquirir diferentes conocimientos y competencias. Para ello, será necesario que los docentes sepamos seleccionar álbumes de calidad, que sean del gusto de los alumnos y perduren en el tiempo. En este sentido, a través del trabajo de investigación se recogen una serie de pautas que facilitan dicha elección y se proponen una serie de títulos de calidad, clasificados en función de su relación con el arte. Asimismo, se propone, de forma práctica, el análisis de dos álbumes, así como, un proyecto puesto en marcha que muestra cómo se podría trabajar el arte en el aula a través de los álbumes ilustrados.

4. Justificación

La creación de este proyecto de trabajo responde a intereses académicos y personales. En primer lugar, considero que este es un tema que necesita ser estudiado por múltiples motivos.

En primer lugar, el arte y la didáctica son conceptos que anteriormente no tenía ningún tipo de relación. Será necesario tener en cuenta que el arte es fundamental para la educación de la mirada y no todos aprendemos de la misma manera, por tanto, tenemos que cambiar la metodología de las aulas para que los niños aprendan a través del arte y disfruten de las visitas a los museos. (Feliu, 2011:87)

En segundo lugar, la metodología que se está llevando a cabo en las aulas para la enseñanza del arte es mecánica y repetitiva, y siempre a través de las artes plásticas, centrándose en la reproducción de cuadros, sin tener en cuenta otras materias (Feliu, 2011:87). Por ello, el proyecto aquí propuesto tomará la literatura infantil, más concretamente los álbumes ilustrados, para hacer llegar la figura del pintor y sus obras a los alumnos de Educación Infantil, a través de una metodología dinámica y creativa.

En tercer lugar, otros de los elementos que dificultan una enseñanza real del arte son los deficientes materiales editoriales para la Expresión plástica y la Educación Artística (Lobato & Hoster, 2011:114) y las dificultades que tienen algunos centros educativos para acudir a museos o galerías de arte (Quirós, 2010: 56).

Por último, para tratar de cambiar esta situación será importante apoyar a docentes y futuros maestros para poner en marcha una metodología creativa y rica, así como, fomentar en estos la selección de obras literarias de calidad, para poder aprovechar las cualidades de éstas vinculadas con el arte. Los docentes podrán aprovechar el enfoque lúdico-creativo de los álbumes ilustrados para estimular la comunicación visual y plástica (Lobato & Hoster, 2011:134). En este sentido, será importante acabar con el mal uso y la poca dinamización de las bibliotecas escolares, las cuales no tienen el fin de motivar y fomentar el gusto por la lectura y las Bibliotecas (Coronas, 2009:4).

Por otro lado, existen unas motivaciones personales por las cuales he escogido este tema como punto de partida para la creación de mi trabajo fin de grado (TFG). En primer lugar, he de decir una de mis principales admiraciones son la literatura y como futura docente de Educación Infantil, me gustaría poder llegar a transmitir este gusto por la lectura a los más pequeños. Por otro lado, la elección del libro ilustrado concretamente, en lugar de otros géneros literarios como la poesía o el cuento, también generalizadas en la etapa de Educación Infantil, es porque considero que la relación que se establece en los álbumes ilustrados entre las imágenes y los textos confiere a los mismos una gran calidad literaria. Aunque siempre es necesario saber seleccionar el álbum adecuado. Asimismo, dicha relación estimula el pensamiento y razonamiento de los niños y niñas, creando sus propias hipótesis a cerca del contenido y dándole un sentido propio.

Del mismo modo, el arte y, más concretamente la pintura, supone un tema de gran interés para mí que también me gustaría transmitir a los pequeños. Igualmente, considero que el arte en general fomenta la creatividad, hace que formemos nuestra propia mirada y disfrutemos de él.

5. Objetivos

- Generar una idea clara sobre el significado de álbum ilustrado y diferenciarlo de otros tipos de obras literarias dirigidas a la infancia.
- Establecer unas medidas a partir de las cuales se logre valorar la calidad de los álbumes ilustrados, pudiendo seleccionar, a partir de éstas, álbumes ilustrados adecuados.
- Conocer algunas clasificaciones previas de álbumes ilustrados referentes a arte, las cuales nos aporten una serie de títulos de calidad.
- Ser capaz de analizar dos álbumes ilustrados relacionados con el arte, teniendo en cuenta las medidas de calidad señaladas anteriormente.

6. Marco Teórico

6.1. ¿Qué es el álbum ilustrado?

La realidad literaria actual destinada a la infancia es muy amplia, incluyendo diversos tipos de libros con diferentes grados de dificultad. Éstos surgen de las muchas y variadas concepciones o creencias que existen sobre literatura que ha de ser creada y diseñada para un público infantil. Dentro de este amplio abanico de posibilidades, encontramos un género que ha llamado la atención de la crítica y del mundo académico de forma positiva, ya que es considerado innovador, muy alejado de la literatura infantil tradicional que se venía haciendo hasta hace algunos años (Turrión, 2012:60-61), puesto que incluye texto e imagen estableciendo una relación entre ambas con lo que se consigue generar nuevos significados. El género del que hablamos es el álbum ilustrado que, a pesar de las críticas positivas que obtiene, existe una gran ambigüedad con respecto al concepto del mismo; por lo que encontramos numerosas definiciones y de diversos tipos (Senís, 2014:116-117).

En primer lugar, considero que es necesario tener en cuenta la siguiente definición de álbum ilustrado propuesta por Teresa Durán (2000:28) en la que explica a grandes rasgos lo que es un álbum, pero, además, y es lo que quiero destacar, que es un género narrativo nuevo que está actualmente en auge.

Se podría considerar al álbum como un cruce de caminos donde confluyen lo textual con lo visual; la profesionalidad de los autores con la ingenuidad de los lectores (de cualquier edad); las coordenadas espaciales de latitud y longitud con la coordenada temporal de las secuencias. Se hace cada vez más patente que el álbum, donde confluyen texto, imagen, tiempo y objeto, se está convirtiendo en un género narrativo nuevo.

Por tanto, considero que uno de los motivos por lo que existe una gran controversia con respecto a la definición y diferenciación con otros géneros, es que el álbum ilustrado es un género narrativo nuevo. En este sentido, diversos autores proponen múltiples definiciones para dicho elemento, las cuales trataré de agrupar teniendo en cuenta los elementos que éstas presentan, para

finalmente poder llegar a tener una idea amplia y general sobre el concepto de este novedoso género narrativo.

Atendiendo al formato estético y visual que tienen los álbumes y a la combinación o, como apunta Teresa Durán (2000:28) en la definición que se acaba de comentar, la confluencia entre texto e imagen encontramos diversas definiciones que coinciden en varios aspectos y se complementan. Ulises Wensell destaca las especiales características de los álbumes, lo cual lo hace un elemento estético. Además, expone la importancia de la combinación de los códigos verbal escrito y visual o icónico, lo que hace que sea “un vehículo de comunicación de contenidos textuales y visuales”. Wensell explica que el álbum ilustrado está creado por la unión de un relato escrito para ser ilustrado junto con ilustraciones creadas para permitir al lector seguir dicho relato, ampliando el texto literario con aportaciones inesperadas que enriquecen el significado del álbum en su conjunto (Wensell, 2003:101).

Asimismo, Coronas Cabrero (2009:5) aporta la idea que los álbumes son normalmente libros con un gran formato, tapa dura y poco texto y abundantes imágenes o ilustraciones. Generalmente se tiende a pensar que estos libros están destinados únicamente a la infancia; pero este autor apunta que un adulto también podría disfrutar con su lectura. Por este motivo, considera que es muchas ocasiones es necesaria la figura de un mediador, como puede ser un docente o un familiar, que lea el álbum en voz alta o en grupos pequeños, pudiendo hacer referencia a las ilustraciones. De este modo, el mediador podrá comentar con los pequeños qué técnica o técnicas ha utilizado el autor e ilustrador o el ilustrador y si el texto se complementa con las imágenes o ilustraciones y viceversa.

Sin embargo, José Morán (2006:73-74) afirma que en el álbum ilustrado las imágenes tienen la misma o más importancia que el texto, así como una doble lectura de estos dos elementos, la cual puede ser independiente o interrelacionada. Además, existe una estructura secuencial definida y en él se incorporan nuevos temas o formas innovadoras de enfocar las cuestiones más tradicionales. Del mismo modo, define el álbum ilustrado como un libro que

normalmente es de gran formato, está impreso en color, se destina al público infantil y tiene una estética muy variada importada del diseño, la publicidad, el cine, el comic y, sobre todo de la pintura, especialmente de las vanguardias del siglo XX. Se puede observar, en este sentido, una importante contradicción entre las palabras de José Morán (2006) para la revista Peonza con las del anterior autor. Por un lado, Cabrero (2009:5) apunta que, aunque se tienda a pesar que los álbumes están destinados únicamente a los niños, esta afirmación no es cierta; mientras que Morán (2006:73-74) enuncia que normalmente están destinados a los pequeños.

De igual modo, el álbum ilustrado ha de ser una obra de calidad teniendo un gran nivel artístico en el plano literario y de la ilustración, por lo que será apropiado para todos los públicos. Estas son las ideas principales que nos aporta Carme Solé (2006:166-167) en la siguiente definición:

Un álbum ilustrado es un libro de imágenes que nos cuenta historias. Tiene que tener un gran nivel artístico, de lo contrario, no pasa de ser un libro para niños con unos dibujos más o menos bonitos. Normalmente, parte de un texto previamente escrito, puede tener un autor del texto y un autor de las imágenes; a veces, la misma persona hace ambas cosas; también puede partir de una idea, o de unas ilustraciones a las que se añade un texto. A mi entender, texto y dibujos deben tener el mismo nivel y calidad, hay que dar gran importancia al diseño del espacio y a la tipografía. Sólo será un buen álbum ilustrado cuando todos los que estén a la altura de las imágenes y del texto; es decir, para que sea un objeto de gran belleza artística, todos los que intervienen en el proceso de objetivación tienen que trabajar como artistas, cada cual en su cometido. Si es así, el resultado será un hermoso álbum ilustrado, para todos los públicos. (Solé, 2006:166-167)

Senís Fernández (2014:116) incorpora una nueva idea en el concepto de álbum ilustrado argumentando que es un elemento formativo de primer orden ya que tiene la condición de género literario híbrido. Esta última característica hace referencia al resultado de la unión entre los textos y las ilustraciones o imágenes

de forma equilibrada, por lo que el discurso se crea a partes iguales entre estos dos elementos.

Por último, Dupont-Escarpit (2006:7-8) destierra la imagen que se ha tenido durante muchos años, y que tiende a desaparecer, sobre el álbum ilustrado como libro que se caracteriza únicamente por su gran formato, distinto de un libro de biblioteca. Acercándonos, de esta manera, a un concepto de álbum que, en cierto modo, se contradice con algunas de definiciones anteriores, aportando un elemento nuevo. Considera el álbum ilustrado como una obra cuyo elemento principal es la ilustración o la imagen. Ésta predomina sobre el texto, el cual puede llegar a estar ausente o con una presencia menor a la mitad del espacio. Con lo cual, afirma que el álbum puede tener un contenido textual, pero siempre debe contener elementos gráficos y/o pictóricos.

En este sentido, se puede contemplar la diferencia con la idea de álbum como unión equilibrada entre texto e imagen, creándose el discurso a partes iguales (Senís, 2014:116); por lo que Dupont-Escarpit (2006:7-8) incluye la idea que otros autores no habían tenido en cuenta, de álbum como elemento compuesto únicamente por imágenes o principalmente por ellas.

Por otro lado, el segundo grupo en el que he clasificado las definiciones del concepto de álbum ilustrado concentra aquellas que hacen más hincapié en el interior o, dicho de otra manera, en el sentido y la esencia del mismo, qué fomenta y aporta a los lectores y por qué es importante.

Sin embargo, considero importante destacar una definición que recoge algunos de los conceptos que hacen referencia al formato estético del mismo, así como, la inclusión de elementos propios de este segundo grupo. A pesar de esto, no se puede afirmar que sea la mejor definición ni la más completa; ya que todas ellas aportan alguna característica nueva que no se había mencionado con anterioridad. Para Teresa Durán (2000:14), el álbum no tiene porqué formar parte de una colección. Considera que el álbum ilustrado no es un cuento que incluye algunas ilustraciones; sino que las ilustraciones y su relación con el texto, le aportan la condición de álbum ilustrado. Asimismo, apunta que el contenido del mismo no ha de ser, normalmente, didáctico ni divulgador de otros conocimientos

que no sean narrativos, es decir, que favorezca en el lector el gusto por la literatura y la lectura a través de la calidad literaria.

Siguiendo las ideas comentadas con anterioridad referentes al segundo grupo de definiciones, he considerado necesario destacar las tres afirmaciones de la psicóloga y crítica especializada Janine Despinette, incluidas en el trabajo de Teresa Durán (2000:28-29) para *¡Hay que ver! Una aproximación al álbum ilustrado*, a través de las que explica qué es el álbum ilustrado:

El trampolín de un posible desarrollo de la sensibilidad artística y estética de las nuevas generaciones, el soporte de reflexión para una mejor comprensión del otro, sea donde sea, gracias al mejor conocimiento de las culturas foráneas porque en este sentido, la imagen es más legible de lo que nos resulta una lengua desconocida y un esencial objeto de cultura representativo, porque da testimonio de la evolución social, artística y tecnológica de nuestro tiempo.

Por último, Senís Fernández (2014:115) concibe el álbum ilustrado como uno de los primeros y principales materiales impresos a los que acceden los niños en las primeras fases de su aprendizaje. Lo define como un instrumento de educación artística, literaria y social, debido a que el texto y la imagen tienen la misma entidad y a la capacidad para trasladar a los pequeños al imaginario característico de una sociedad. Por esto, es considerado un importante agente educativo en estos tres niveles: artístico, educativo y social.

Como conclusión, se puede afirmar que existen puntos comunes en el concepto de los diferentes autores sobre el álbum ilustrado. Todos ellos coinciden en la presencia e importancia de las imágenes con respecto a la narración, existiendo una relación directa o indirecta, pero fundamental, entre ambos elementos; aunque no queda demasiado claro en qué medida está presente cada uno de ellos, llegando a encontrar álbumes en los que no está presente el texto. Asimismo, muchos de ellos destacan su formato y estética como un elemento fundamental, apuntando la necesidad de calidad a nivel artístico y literario para poder llegar a cumplir la condición de álbum ilustrado. Por otro lado, es

importante destacar que el álbum ha de fomentar la reflexión y el aprendizaje implícito, no de conocimientos determinados (como, por ejemplo, las partes de la casa, los países o los animales), sino un conocimiento artístico y literario que promueva el gusto y la calidad de ambas disciplinas, así como, un conocimiento social que consiga transportar al pequeño a una realidad para que la conozca y pueda reflexionar sobre la misma.

6.2. El álbum ilustrado frente a los libros con imágenes

Es fácil que el álbum ilustrado sea confundido con cuentos, libros de imágenes o libros ilustrados destinados a la infancia, ya que estos últimos pueden tener ilustraciones de calidad y formatos alternativos que nos pueden llevar a confusión. Por esto, después de tener un poco más claro el concepto de álbum ilustrado, se pretenderá diferenciar éste de los libros de imágenes, libros ilustrados y cuentos. Para ello, destacaremos las características más reseñables de cada uno de ellos apoyándonos en las palabras de Orozco (2009); Colomer y Durán (2000).

Orozco M.T. (2009:9-10) define el concepto de libros de imágenes, libros ilustrados y álbumes ilustrados para aclarar esta controversia.

Por un lado, los **libros de imágenes** están formados únicamente por imágenes o ilustraciones, por lo que no cuentan con ningún texto que las acompañe o complemente. Normalmente introducen a los niños en secuencias lógicas como: despertarse, vestirse, lavarse los dientes, etc. De esta misma manera, además de introducirlos en la secuencia lógica, les abre las puertas de la estructura básica de la narración. Su finalidad es educativa y están diseñados para que sean los adultos quienes se lo “cuentan” a los niños, generando relaciones entre categorías como colores, formas, tamaños, texturas, números o letras.

Por otro lado, los **libros ilustrados** presentan texto e imágenes, pero las funciones de ambos son muy distintas a las del álbum ilustrado. El peso de la función narrativa se encuentra en el texto escrito; mientras que las imágenes sólo cumplen la función de ilustrar el contenido expuesto en el texto. Suelen estar destinados a lectores en “consolidación” y por ello, cabe destacar que las

imágenes van desapareciendo a medida que la edad a la que van dirigidos avanza.

Por último, **el libro álbum o álbum ilustrado** presenta una relación entre los textos y las imágenes o ilustraciones que hace que estos dos elementos se complementen y enriquezcan. Para ellos, es necesaria la colaboración de dichos lenguajes con el fin de llegar a realizar una lectura conjunta. M^a Teresa Orozco apunta, como se ha expuesto anteriormente, que esta categoría de libros es difícil de definir, ya que sobrepasa los límites de un género, una moda o edades, y se consolida como una forma de arte y una manera diferente de leer y ser leído.

Asimismo, Colomer & Durán (2000:232-233) nos aportan las diferencias entre los libros de imágenes, los cuentos y los álbumes ilustrados y aportan un ejemplo de cada uno de ellos.

En primer lugar, describen los libros de imágenes como pliegos de cartón de imágenes que normalmente están perfiladas sobre un fondo neutro. Entre estas imágenes existe poca o ninguna relación razonable y ordenada, estando destinadas a que el adulto ayude al niño a identificar cada una de las mismas por su nombre.

En segundo lugar, se define los cuentos como relatos breves de autores contemporáneos o clásicos. El texto suele ser jocoso o enternecedor, siendo, normalmente, los animales los protagonistas. Los textos están normalmente acompañados por numerosas imágenes, por lo que los cuentos se presentan en diversos formatos, soportes o tipografías.

En tercer y último lugar, los álbumes ilustrados son definidos como libros, normalmente, de gran formato y atractiva presentación. En ellos, la narración visual y la textual, se unen complementándose y generando un significado conjunto.

6.3. Criterios para escoger un buen álbum ilustrado

La elevada cantidad de libros, de gran formato en los que se combinan las ilustraciones y los textos y destinados a un público infantil, que hay en el mercado editorial, así como, la constitución del álbum como un género de extraordinaria importancia en la literatura infantil y en la educación de los primeros lectores,

hace necesario el establecimiento de criterios para la selección de álbumes ilustrados de calidad (Colomer, 1999:159; Tejerina, 2008:44).

Según Rosa Tabernero (2005:26) la calidad de los libros infantiles, en general, está basada en los valores morales y educativos que se transmiten a través de los mismos. Esta autora apunta que la literatura infantil tuvo que luchar, en sus comienzos, contra el didactismo y reivindicar el potencial educativo de la fantasía para, de esta manera, poder avalar su existencia (Tabernero, 2005:26-27). Por este motivo, Colomer (2001:11-13) explica que la actual insistencia en el referente didáctico se debe a la consideración de la literatura como un agente socializador, así como, la importancia que los mediadores dan a la función educativa. Por consiguiente, el análisis de la ideología de las obras infantiles es considerado actualmente una prioridad, ya que será determinante de la calidad educativa del mismo. Asimismo, la incorporación de los libros infantiles a los centros educativos y al mercado ha hecho que una de las claves para la selección de estas obras siga siendo su función educativa (Tabernero, 2005:27). No obstante, a pesar de la instancia de los docentes, mercado y centros educativos en los aspectos educativos y formativos, existe un tipo de discurso que rompe con la insistencia formativa, para dar paso a tareas de experimentación y, sobre todo, centrada en la competencia lectora. Este tipo de obras, los álbumes ilustrados, cuentan con elementos no verbales que tienen la función de construir significados (Tabernero, 2005:28).

Por todo lo anterior, Colomer (1999:160) aconseja a los docentes que vayan seleccionando un corpus de libros infantiles que consideren valiosos, pero que lo puedan ser durante un periodo largo de tiempo. En este corpus se podrán incluir libros clásicos o de la propia infancia del docente, pero siempre teniendo en cuenta que éstos tendrán que seguir conectando con los lectores. Pero, además de esto, será necesario añadiendo o sustituyendo las novedades con el fin de construir un fondo literario que funcione como referente colectivo satisfaciendo las necesidades literarias de los pequeños.

En este sentido, el corpus seleccionado tendrá que estar adecuado a la competencia del lector. Para esto, será necesario tener en cuenta la evolución

de los intereses propios del lector, prestando atención al tema y a la perspectiva moral con la que se plantean los anteriores. De igual manera, la evolución de la competencia lectora tendrá importancia en la selección del corpus, no sólo teniendo en cuenta la longitud del libro, sino también la coherencia y las expectativas que genera en el lector. Por tanto, será necesario romper con la idea que relaciona el libro corto y los álbumes ilustrados con la literatura destinada a la infancia, así como, valorar el libro en su conjunto y fomentar el gusto por la lectura haciendo que avance hacia la complejidad y riqueza de los textos (Colomer, 1999:182-183).

Sin embargo, el nuevo concepto de álbum que Ana Lartitegui (2004:33) propone está en contra de las recomendaciones por edad, pretendiendo generar propuestas aptas para distintos niveles de lectura al mismo tiempo. De esta manera, se pretende ampliar el horizonte de la literatura infantil.

En general, los libros de calidad serán aquellos que dejen huella en los lectores, alejados de aquellos que ofrecen lugares comunes, personajes estereotipados, sentimientos tópicos y motivaciones unívocas. Estos libros que carecen de calidad literaria pueden ser libros de moda a través de los cuales los niños experimenten la lectura como un instrumento de socialización o cumplan la función de colección y también pueden ser libros que fomenten la autoestima positiva de los pequeños en relación a la lectura, ya que, gracias a su facilidad de lectura, ven progreso en su esfuerzo y se ven capaces de leer libros más largos (Colomer, 1999:161).

Por otro lado, (Colomer, 2003:44-47) señala una serie de criterios de valoración para analizar las cualidades de las obras literarias que escogemos. La primera de las características es que sean libros para visitar muchas veces, ya que los niños, desde muy pequeños, prefieren libros con muchos detalles y donde ocurren muchas cosas, pudiendo explorar dichas obras, compartir los descubrimientos con los adultos y volver a ellas una y otra vez consiguiendo que la experiencia se ahonde cada vez que accedamos a ella.

Además, aboga por obras literarias cuyos textos sean más interesantes. Con esta aportación quiere destacar la importancia de que los niños se den cuenta de que los textos aportan más ideas, que no son una redundancia de las

ilustraciones. Por tanto, es necesaria la coexistencia de texto e imagen, evitando que se preste más atención a la imagen y los pequeños no desarrollen la necesidad de saber “¿Qué pone aquí?”.

De igual manera, piensa que los libros han de ser una apertura hacia la experimentación, evitando aquellos recursos más utilizados y facilitando una exploración artística variada y el conocimiento de culturas diversas.

En relación a lo anterior, considera que es importante que las obras tengan capacidad para incitar a la aventura a través de la identificación inmediata de los niños con el mundo de ficción y la creación de un equilibrio entre su deseo y su inseguridad mediante anclajes en representaciones realistas. Asimismo, incluye como un criterio positivo que los libros lleven a los lectores más allá de lo accesibles por sí mismos. Los libros infantiles actuales tratan de desmitificar historias y personajes que se supone que los lectores conocen, por lo que es conveniente que, previamente, conozcan las versiones clásicas. La lectura por parte de un mediador es una buena manera de que el alumno pueda conocer más de lo que conseguiría por sí mismo. Además, se considera positivo que las obras literarias gocen de mayores anclajes en el contexto ya que el “dónde” y “cuándo” sucede la historia son muy importantes para la culturización. Por tanto, la historia relatada e ilustrada tiene que trasladar a los lectores a lugares y tiempos concretos.

Otro de los criterios de valoración destacados por Teresa Colomer (2003:45) es la necesidad de humor en dichas obras, ya que es un buen motivo para la lectura y uno de los más destacados por los pequeños. Entre los tipos de humor destacan: el basado en la transgresión de las normas, los temas escatológicos y el resultante de las contradicciones entre lo que los personajes dicen o creen y lo que hacen u ocurre en la historia.

Asimismo, será importante que no existan sujeciones didácticas, evitando la pregunta “¿Qué tema se puede trabajar a partir de él?”. Por tanto, aunque la literatura educa de una forma implícita y profunda, es necesario distinguir las obras literarias de calidad de los materiales didácticos.

Otro de los criterios a valorar en un libro es que no presente estereotipos. Muchos de los ejemplares presentes en el mercado editorial repiten esquemas,

personajes o imágenes prefijadas y/o simplifican los cuentos tradicionales. Será necesario que los pequeños conozcan las formas originales de los cuentos y puedan llegar a compararlas, ya que la lectura de obras de calidad enriquecerá siempre su experiencia plástica y literaria. Igualmente, se valorará que los libros infantiles no sean tratados como recetas terapéuticas para atender problemas psicológicos propios de la edad (celos, miedos nocturnos, etc.), a través del planteamiento de estos en el propio libro.

Por último, se apuesta por obras literarias que no se centren constantemente en la ternura y a afectividad, ya que ambos son temas muy tratados en los libros dirigidos a los más pequeños, principalmente a través de la humanización de las figuras de animales. En muchas ocasiones los alumnos responden positivamente a estos sentimientos, pero en la mayor parte de los casos, se descuida la historia que se cuenta en favor de los sentimientos antes mencionados.

Asimismo, Colomer y Durán (2000:244) añaden a los criterios de valoración anteriores el consejo por el cual un libro será de mayor calidad para los pequeños en cuanto tenga fondos más claros, imágenes más nítidas, colores planos, formatos pequeños y cantos redondeados para facilitar la identificación de las imágenes y el manejo del libro por los más pequeños, lo cual resumen como "libros más fáciles".

Además de todos los consejos anteriores, algunos autores proponen el análisis de los diferentes elementos que configuran los álbumes ilustrados (elementos materiales del álbum o paratextos, elementos constructivos de la narración, ilustraciones y la relación entre ambas) para la valoración de la calidad de los mismo.

Los elementos materiales del álbum o paratextos son aquellos aspectos, como la página de portada, la cubierta, el formato, la página y el fondo, la calidad del papel y las guardas, que conforman un extra al significado del texto y la imagen, lo que favorece la lectura y la comprensión del álbum (Tabernero, 2005:70).

La página de portada y cubierta son los elementos de recepción del libro, ya que aporta información y, por tanto, adquiere un papel narrativo antes de

comenzar a leer el libro (Colomer, 2002:22-23). La página de portada y la cubierta suelen incluir el título y alguna ilustración que avance el contenido del álbum (Colomer, 2000:39). Asimismo, la contracubierta también supone un acercamiento al contenido del álbum, pudiendo incluir en ella un pequeño resumen o acercamiento al argumento o alguna noticia sobre la trayectoria literaria del autor (Tabernero, 2005:95). Por tanto, una página de portada y cubierta de calidad tendrá que atraer la atención y el gusto del receptor para que comience a leerlo (Colomer, 2002:39).

El formato delimita el campo visual. Por este motivo, los formatos pequeños transmiten intimidad y los grandes generan distancia entre el receptor y el álbum. Además, los formatos rectangulares verticales son los más corrientes, neutros y equilibrados; los rectangulares horizontales se suelen usar para representar el mundo físico, ya que se identifican con la mirada humana; y los cuadrados consiguen que el receptor se centre en el texto o la imagen, pero al poder resultar monótonos, combinan las páginas para conseguir formatos rectangulares horizontales. Por tanto, lo ideal será que el formato esté coordinado significado o emociones que pretenda transmitir el álbum (Colomer, 2007:173-174).

Las páginas se pueden utilizar individualmente o combinando dos, con el fin de crear diferentes efectos o ritmos. Asimismo, Cuando se quiere llamar la atención del receptor sobre algo, ya sea el texto o la imagen, se coloca en la página de la derecha, ya que los estudios abalan que tendemos a dirigir nuestra mirada a ésta (Colomer, 1999:174).

Por último, el fondo de página también genera efectos y sensaciones. El fondo puede formar parte de la ilustración siendo un espacio abstracto o tomando corporeidad y, por tanto, favoreciendo la acción. Las imágenes pueden estar encuadradas, de esta manera, el fondo comprende el espacio que está fuera del campo visual y en él pueden ocurrir cosas. El fondo, aunque en el menor número de casos, puede ser negro generando un estallido de color o evocando situaciones nocturnas (Colomer, 1999:175-176).

Los elementos constructivos de la narración serán el lenguaje, el inicio y final de las narraciones, la organización de la misma y las diferentes voces de ésta.

Como destaca Colomer (1999:162), estos elementos pueden ser más o menos complejos, pero en todos los casos, todos serán valiosos en función de si están correctamente adecuados a la edad del lector.

En relación al lenguaje de los álbumes ilustrados, la calidad de éste no estará centrada en medir la dificultad del texto, es decir, en la cantidad de palabras desconocidas para el lector o el uso de palabras cultas, ya que como hemos apuntado anteriormente éste tendrá que estar adaptado a la edad del lector; pero también suponer un reto en sí mismo. Para que el lenguaje sea de calidad, éste tendrá que ser equilibrado, para ello será importante que exista armonía entre la descripción y la acción y entre la demora y la progresión de la historia (Colomer, 1999:162). Existen algunos elementos que aportan más posibilidades expresivas, y por tanto mayor calidad, a partir del uso de palabras precisas, similitudes, metáforas o de determinadas construcciones sintácticas (Colomer, 2002:88). Asimismo, las obras de calidad pueden tener un estilo, aparentemente, claro o lleno de adornos exuberantes, pero en todos los casos la elección de las palabras nunca será inocente (Colomer, 2002: 90). Por último, será necesario evitar aquellas obras que muestren un lenguaje pobre argumentando “mayor facilidad de lectura”; aquellas cuya historia sea didáctica, exponiendo conflictos y aconsejando directamente; obras en las que la narración de los hechos esté basada en diálogos y el narrador tenga un papel meramente descriptivo, lo que nos puede hacer pensar que estamos leyendo un guion radiofónico; y, aquellos textos que pretenden ser simbólicos y por ello, se convierten en obras vaporosas e incomprensibles (Colomer, 2002:103).

Al igual que el lenguaje, los comienzos y los finales determinarán, en parte, la calidad de los álbumes ilustrados. Los buenos inicios, tal y como expone Teresa Colomer (2002:42-43) han de cumplir tres propósitos: ofrecer la información suficiente al lector para que comprenda el pacto de la narración, es decir, la voz narrativa, el marco espacio-temporal y el modelo narrativo; atrapar al lector y motivarlo a través de un hecho insólito, divertido o terrorífico, así como, se insinúe la falta de información que se aportará más adelante; y, por último, el inicio es el momento de acercarse al lector para que este se adapte al tono en el que se explicará la historia y sepa que actitud tomar con respecto a ésta.

Asimismo, el comienzo de los álbumes tendrá que brindar un mundo de ficción, incluyendo información que permita al lector imaginarse todos los detalles necesarios para comprender la historia (Colomer, 1999:164).

Por otro lado, los finales de las historias infantiles han variado mucho. Hasta los años setenta siempre tenían un “final feliz”, es decir, siempre acababan bien. Sin embargo, actualmente se han incorporado finales en los que se puede aceptar el conflicto, introducen elementos irónicos, son abiertos o son negativos (Colomer, 2002:57-58; Colomer, 1999:165-166). Todos estos finales son válidos, aunque, en los últimos años, han surgido algunas dudas sobre si realmente todos son válidos. Los profesionales se han llegado a preguntar si realmente los niños asimilan o entienden psicológicamente los finales negativos y los abiertos, así como, se han cuestionado si los niños deberían adoptar la conducta de aceptar el conflicto en la vida real (Colomer, 1999:170).

Como conclusión, los finales y comienzos de las historias pueden presentar algunos problemas que será necesario evitar para seleccionar obras de calidad. Puede ocurrir que los inicios aporten muy pocos datos, haciendo que el lector no comprenda la historia; el inicio se extienda demasiado en las descripciones del tiempo, lugar o conflicto y, por tanto, el lector tenga que recordarlo todo hasta que pueda darle sentido; y, por último, que se establezca un pacto de narración con el que el lector esté poco familiarizado (Colomer, 2002:44). Al igual que ocurre con los inicios, los finales también pueden presentar algunos problemas que disminuyen la calidad de las obras: puede ocurrir que el lector no asimile los finales abiertos o negativos; los finales que dictan cómo debe comportarse a través de la sanción a un personaje; el desenlace contradice el mensaje moral de la obra; los conflictos no se resuelven coherentemente o se abren tantos frentes que, al final, no se llegan a resolver todos; y, finalmente, los finales que son demasiado previsibles (Colomer, 2002:60-61).

La organización de la narración es también un indicador de la calidad de los álbumes ilustrados. La estructura, la cohesión y la intriga y el ritmo de la narración tendrán que estar en armonía para conseguir un álbum de calidad. La disposición o estructuración de los hechos se deberá adecuar a la capacidad del lector. Asimismo, será necesario tener en cuenta que los niños reconocen

con facilidad las estructuras clásicas, ya que son las más próximas a las utilizadas en los cuentos infantiles; si bien, será necesario ampliar sus conocimientos aportando álbumes ilustrados que contengan estructuras narrativas diferentes y complejas (Colomer, 2002:49).

Asimismo, una historia bien contada dará verosimilitud y cohesión a los sucesos; siendo los nexos esenciales para mantener esta cohesión e intriga. Además, el uso de repeticiones es, también, un recurso muy utilizado en las obras destinadas a la infancia, ya que ayudan a mantener la tensión narrativa, a asimilar las estructuras narrativas y desarrollar la memoria (Colomer, 2002:51-52).

De igual manera será necesario prestar atención al ritmo narrativo, el cual tendrá que estar en armonía con los elementos antes mencionados. Las descripciones harán que el ritmo sea más lento; mientras que las elipsis o los resúmenes lo aumentarán. El ritmo narrativo de los álbumes ilustrados se aligerará a través de las ilustraciones, ya que éstas harán el papel de las ilustraciones (Colomer, 2002:54-56).

Finalmente, también existen algunos problemas que puede presentar la organización de las narraciones de los álbumes ilustrados: se relatan sucesos anodinos, cotidianos o sentimientos sin consistencia narrativa; se usan estructuras conocidas junto con historias sin interés o elaboración; se adoptan rasgos experimentales junto con estructuras narrativas convencionales con el fin de parecer innovador, pero se consigue que la historia parezca postiza; las proporciones de la estructura están descompensadas, existiendo partes que se liquidan muy rápido y otras en las que el autor se extiende demasiado; no existe una lógica interna, por lo que las causas y las consecuencias no son coherentes; la narración parece un guion de cine, ya que sólo hay diálogos; y, se asocian diferentes elementos con distinto grado de complejidad, sin aportar recursos que faciliten al lector la comprensión de la historia narrada (Colomer, 2002:56-57).

El último indicador para valorar la calidad son las diferentes voces de la narración, es decir, la voz del narrador y los personajes, tendrán que ser coherente con su forma de actuar y ser, se tendrán que adaptar a la capacidad de recepción lingüística de los lectores y saber qué conocimientos poseen para

poder aportar la información necesaria para que comprendan la historia y mantengan la atención (Colomer, 2002:63).

En referencia a los narradores, el más habitual es el omnisciente y consigue que el lector esté confiado porque aquel que cuenta la historia la conoce completamente (Colomer, 2002:64-65). Si bien, el narrador protagonista, aunque es muy poco usado, consigue proximidad entre la historia y el lector, puesto que, al simular una visión infantil del mundo, el lector se siente identificado (Colomer, 2002:66-67). Igualmente, los narradores externos o heterodiegéticos que cuentan y, a la vez, interpretan la historia permiten incluir diferentes perspectivas en el mismo álbum (Colomer, 2002:71). Por último, los narradores transparentes, es decir, aquellos que se ocultan y permiten que el lector interprete los datos aportados, lo cual permite tratar temas duros para los niños con la pretensión de protegerlos (Colomer, 2002:72). Como se ha apuntado, el narrador que los pequeños primero reconocen es el omnisciente, pero también se adaptan a otros tipos de narradores; por tanto, será necesario ofrecerles variedad (Colomer, 2002:81). Esta figura también puede incluir fragmentos de otros discursos (poemas, anuncios, pasajes de libros supuestamente leídos...). El uso de este recurso o voces aumenta a medida que los lectores son más mayores (Colomer, 2002:76).

En cuanto a las voces de los personajes o las voces que dialogan, los diálogos nos tendrán que aportar la información necesaria para saber cómo son y cuál es su perspectiva de la historia. Por tanto, las buenas obras cuidarán las voces de los personajes adecuándola a sus características. Además, el narrador podrá evocar los pensamientos de los personajes sin necesidad de que ellos hablen, pero, en este caso, el narrador será el que tendrá que adaptar el tono al del personaje aludido (Colomer, 2002:75-76).

Como todos los aspectos anteriores, las voces de las narraciones también pueden presentar algunos problemas que serán necesarios evitar para poder seleccionar obras de calidad. Será negativo que el narrador, para dirigirse a los pequeños, use un tono oral para “facilitar la lectura”, ya que conseguirá el efecto contrario; aquel narrador que cuenta demasiada información y no aporte las claves suficientes para que los lectores puedan interpretar la historia; y, los

diálogos que suenan falsos porque se puede percibir al narrador hablando a través de los personajes o que todos los personajes usen el mismo tono, sin tener en cuenta sus características y personalidad (Colomer, 2002:81-82).

Las imágenes son elementos fundamentales en los álbumes ilustrados, ya que incluyen gran cantidad de significados y, además, inician a los alumnos en el aprendizaje visual a través de la forma, la textura, el ritmo, el cromatismo, la perspectiva, etc. de las mismas (Colomer, 1999:180). La calidad de las ilustraciones de los álbumes vendrá dada por la adecuación de las mismas, la técnica y los estilos artísticos a la historia contada, así como, que aporte novedades, genere una respuesta en el lector y los elementos compositivos desarrollen un significado por sí mismos (Colomer, 2000:116-117).

Las ilustraciones nos pueden aportar información y mensajes a través de su organización. Será necesario tener en cuenta que nuestra atención se centra primero en las ilustraciones antes que en el texto, por tanto, la organización de las imágenes será totalmente intencional, ya que desvelarán los sucesos generando intriga y expectativas. En consecuencia, la “frase narrativa” formada por la secuencia de ilustraciones guiará el recorrido del lector (Colomer, 2002:23-24). Es importante saber que la mirada del lector suele detenerse en la página derecha, concretamente, en la parte superior de ésta. Por tanto, lo que ahí se incluya será con la intención de llamar la atención del lector. Asimismo, cuando los creadores del álbum pretendan indicarnos un movimiento en el espacio situarán a los personajes de izquierda a derecha; aunque este esquema se puede romper para fomentar ensimismamiento y desorientación visual en el lector. De igual manera ocurre con la secuencia temporal marcada por los desplazamientos de derecha a izquierda o división en cuadros o viñetas (Colomer, 2002:25-26). Sin embargo, para romper la secuencia y hacer que el lector se detenga los ilustradores usan el efecto sorpresa, a través del terror, el humor o los elementos maravillosos, o el uso de marcos, que consigue hacer que las imágenes parezcan más estáticas y el lector quiera contemplarlas con cierta distancia (Colomer, 2002:27).

Las ilustraciones permiten la creación de un mundo de ficción, consiguiendo mostrar a los personajes, escenarios y situaciones pudiendo

eliminar elementos descriptivos del texto (Colomer, 2002:28). A través del uso de diferentes técnicas, luces y sombras, colores, contrastes y líneas se consiguen crear distintos ambientes y ficciones que promueven en el lector reacciones y sentimientos determinados, y los que consigan esto serán álbumes de calidad (Colomer, 2002:32-33).

En relación a los personajes, los álbumes ilustrados de calidad lograrán caracterizarlos. Esta caracterización se complica, ya que, al contrario de la mayor parte de los cuentos populares y los libros infantiles, los personajes van cambiando a lo largo de la historia y será la ilustración la encargada de mostrar este cambio (Colomer, 2002:30). Por tanto, será necesario mostrar atención a los colores, el tamaño, la vestimenta y la posición de los personajes en las páginas, ya que a través de esto se determinarán sus emociones, rasgos de personalidad o jerarquía (Colomer, 2002:28-29). Asimismo, las láminas tendrán que ayudar al lector a comprender significados y puntos de vista, coincidiendo, los últimos, con la posición en la que se pretende colocar al lector respecto a una situación o personaje. Por tanto, el lector también tendrá una ubicación dentro de la ilustración (Colomer, 2002:31).

A su vez, atendiendo al análisis semiótico-visual, se considera que las imágenes pueden tener tres funciones. En primer lugar, la función representacional a través de la cual sabremos sobre qué trata una imagen o qué pretende contarnos. Para lo que será necesario distinguir las imágenes conceptuales, las cuales muestran una situación, espacio o personaje/s, y las narrativas, en las que se presentan acciones o acontecimientos en desarrollo a través de movimientos o miradas. En segundo lugar, la función interpersonal muestra cómo la imagen atrae al espectador, para lo que será necesario estudiar la relación entre el ilustrador, el receptor y los personajes. Este estudio se centrará en el grado de distancia social e intimidad, el contacto visual, las implicaciones entre el creador y receptor con los personajes y el grado de poder. En tercer y último lugar, la metafunción composicional examina cómo se relacionan las dos funciones anteriores y cómo se integran en un conjunto coherente. Por tanto, la calidad de las láminas de los álbumes dependerá del grado de armonía entre todos los elementos anteriores y la correspondencia con

el resto de los elementos del álbum, es decir, el texto y los paratextos (Moya & Pinar, 2007:24-25).

Por último, la relación entre los textos y las imágenes será el elemento principal que determinará la calidad del álbum ilustrado. A través de la relación del significado del texto y del de la imagen, el lector tendrá que generar nuevos significados; por lo que esta relación de necesidad mutua será esencial para comprender el significado total del álbum (Colomer, 2002:19-20; Colomer, 1999:178-179).

La relación entre el texto y la imagen en los álbumes ilustrados puede ser de cinco tipos. Todos ellos son válidos, pero será importante que el significado que se obtenga de esta relación sea coherente y armónica con la historia. La relación será semántica cuando palabras e imagen cuenten lo mismo. Pero también puede ocurrir que uno de estos dos elementos amplíe la información del otro, en este caso la interacción será de ampliación. Asimismo, cuando la ampliación de la información sea muy significativa, la relación será complementaria. Sin embargo, la interacción de contrapunto será aquella en la que texto e ilustración colaboren para transmitir significados más allá de su propio campo de actuación, pudiendo contar la historia desde diferentes puntos de vista o presentándola desde una perspectiva irónica. Por último, la relación contradictoria será aquella en la que el texto y la imagen parece que cuentan historias opuestas, admitiendo gran variedad de interpretaciones y suponiendo, por tanto, un gran reto para el lector. A pesar de esto, en muchos casos los límites entre los diferentes tipos de relación no están muy claros (Moya & Pinar, 2007:30).

La proyección de los temas de los álbumes ilustrados también se consigue a través de la correlación entre palabras e imágenes. El actual acceso a la información ha hecho que los temas de los álbumes de calidad se amplíen en diferentes direcciones, así como, que se incorporen elementos nuevos. Por tanto, los temas van cambiando al igual que lo hace la sociedad, pudiendo ocurrir que algunos queden obsoletos a gran velocidad (Colomer, 2002:142-143). Un ejemplo son los libros didácticos que dictan cómo hay que comportarse o incluyen valores morales. Por tanto, los álbumes de calidad serán aquellos que sigan siendo valiosos con el paso de los años (Colomer, 1999:160).

Además de esto, las relaciones entre los textos y las ilustraciones ayuda a generar emociones y crear ambientes y personajes. Las obras de calidad serán aquellas que, a través de la interacción de la que hablamos, generen emociones haciendo que el lector participe más intensamente en ellas (Colomer, 2002:90).

Por otro lado, la combinación de los dos códigos consigue ampliar nuestra forma de imaginar el mundo, facilitando la creación de mundos de ficción (Colomer, 2002:28). Por último, el nexo entre texto e imagen consigue presentar a los personajes de una forma mucho más completa y redonda, pudiendo mostrar los cambios en su personalidad a lo largo del relato (Colomer, 2002:123-124).

Por último, es necesario destacar algunos problemas de los álbumes ilustrados, los cuales será necesario evitar para poder seleccionar álbumes de calidad. Será negativo que texto e imagen no tengan una relación de ningún tipo, sin dar pie a posibles interpretaciones. También será necesario evitar los álbumes en los que las imágenes no mantengan la consistencia del mundo de ficción creado en la narración y, por tanto, parezca que se cambia de historia. Igualmente ocurre con aquellos en los que las ilustraciones muestran los mismos momentos que el texto o que el texto sea redundante con aquello que se ha ilustrado, dando lugar a una obra repetitiva. De igual manera ocurre con aquellos álbumes, los cuales son una excusa para que el ilustrador despliegue su arte, sin interpretar el texto o coordinarse con el escritor. Por último, los álbumes se destinan muchas veces a los más pequeños, por el mero hecho de ser álbumes, sin tener en cuenta su complejidad y contenido (Colomer, 2002:35-36).

Como conclusión, un álbum de calidad será aquel en el que todos sus elementos (texto, imagen y paratextos) se configuren al servicio de la historia que se pretende contar (Colomer, 2002:20); así como, aquel en el que escritor e ilustrador seleccionan y combinan los elementos para crear una verdadera producción artística, lingüística y plástica, que genere en el lector una experiencia intensa y compleja (Colomer, 2002:83).

6.4. Tipos de álbumes ilustrados sobre arte

La multitud de álbumes ilustrados que hacen referencia al arte, a los artistas y a los museos hace que sea necesario clasificarlos teniendo en cuenta sus características principales; por ello, diferentes autores han hecho categorizaciones diversas de los mismos.

Existen diferencias entre los álbumes ilustrados que tratan de la vida de los artistas, de movimientos artísticos y de épocas históricas. Pero también, se pueden encontrar álbumes temáticos en que la figura humana, los animales, el paisaje, el color, son el medio a través del cual el lector puede ir avanzando a lo largo de los siglos, es decir, recogiendo en el mismo álbum diferentes criterios estilísticos (Carrer, 2006:87-88).

Según Lobato y Hoster (2011:135-137), existen tres criterios de clasificación a través de los que se categoriza todo el corpus de la literatura destinada a la infancia y cuya temática es el arte. Mediante el primero de ellos tratan de diferenciar los libros o documentales, los cuentos y los álbumes ilustrados relacionados con el arte. Para realizar dicha diferenciación, apuntan que será necesario tener en cuenta qué grado de implicación ha de tener el lector para el descubrimiento de sus elementos; siendo los álbumes ilustrados las únicas obras literarias a través de las cuales se pueden trabajar contenidos procedimentales y actitudinales mediante de la reelaboración de la relación entre el texto y la imagen, necesaria para comprender el significado total (Lobato y Hoster, 2011:135). Por tanto, se puede concluir que el álbum ilustrado es el género más complejo del corpus de la literatura infantil, ya que, como bien apuntan Lobato y Hoster (2011:135), para comprender la totalidad del álbum es necesario establecer relaciones entre el texto y las imágenes, tarea que no siempre es sencilla.

Por otro lado, a través del segundo criterio se clasifican aquellos álbumes que muestran al artista y sus obras, pudiendo ser informativos y/o lúdicos y con diferente grado de intervención pedagógica. Entre los álbumes que no tienen intervención pedagógica, se pueden diferenciar dos categorías: el álbum, como espacio gráfico recopilatorio de obras de arte, el cual puede ser una alternativa a la visita del museo, como por ejemplo *Todo en un museo* y *Bestiario* y, por otro

lado, álbumes que recrean el contexto del desarrollo de la producción de una obra de arte, como *La princesa y el pintor* y *Guernica*. Sin embargo, como se había apuntado anteriormente, también se pueden encontrar álbumes con intervención pedagógica, los cuales se pueden dividir en cuatro tipos. En primer lugar, aquellos que enfocan el museo como un entorno de juego e investigación, como *Escándalo en el museo*, *Mirar con lupa: El arte, de la antigüedad a nuestros días* y *Mirar con lupa: Las grandes obras maestras de la pintura occidental*. En segundo lugar, aquellos que enseñan a mirar el arte y acercan al niño a la interpretación de la cultura visual, como por ejemplo *Mirar la pintura: a través de los siglos*. En tercer lugar, los que están destinados a guiar y fomentar la implicación de los niños, permitiendo la diversidad de respuestas por su planteamiento divergente, como *¡Mira! La luz en el arte*. En cuarto y último lugar, aquellos que incluyen obras con significado simbólico dentro de la trama, como *En busca de ARTE*.

Finalmente, el tercer criterio de clasificación se basa en el tipo de protagonistas y las diferentes maneras en las que se enfrentan al arte. Como nos explican las dos autoras, estos álbumes nos muestran la relación entre las personas y el arte y se pueden diferenciar seis categorías. En primer lugar, los álbumes cuyos protagonistas son niños y adultos que presentan recopilaciones de obras de arte, como por ejemplo *Cuéntame un cuadro*. En segundo lugar, aquellos cuyos protagonistas son artistas infantiles que transmiten el valor terapéutico del arte, como *Frida* y *El color de la arena*. En tercer lugar, también se diferencian los álbumes en los que los protagonistas son niños con auto conceptos negativos y tienen falta de autoestima, un buen ejemplo es *El punto*. Asimismo, aquellos que presentan protagonistas infantiles reprimidos u oprimidos por los mayores en su creatividad, que vencen las dificultades iniciales, como *Casi* y *La clase de dibujo*. Además, diferencian los álbumes cuyos protagonistas viven aventuras en museos, invitados por adultos, como *Mateo de paseo por el Museo del Prado* y *Las Cuadrogafas 5D en el Thyssen*. Finalmente, aquellos cuyos protagonistas infantiles o adultos entran en relación con el valor simbólico de la obra guiados por otro adulto mediador, como *El juego de las formas*.

Otra de las clasificaciones consultadas es *La pintura en la literatura para niños y jóvenes* (Centro de Documentación e Investigación de Literatura Infantil y Juvenil & Departamento de Educación del Museo Thyssen-Bornemisza, 2005), la cual hace una división de los álbumes ilustrados referente a la pintura destinados a un público infantil y juvenil. Ya que la franja de edad a la que se pretende destinar la propuesta didáctica se corresponde con la Educación Infantil, se tomarán como ejemplos aquellos álbumes ilustrados destinados a dichas edades. La finalidad de este libro es la creación de seis categorías en las que clasificar los álbumes ilustrados destinados al arte, facilitando el trabajo de los docentes a la hora de seleccionar los mismos, para después, poder realizar un ejercicio de profundización en el álbum seleccionado y desarrollar los temas que derivan de la lectura de los mismos dentro del museo. La clasificación que se hace cuenta con las categorías: Galerías de retratos, Historias enmarcadas, Dónde viven los cuadros, ¿Y tú qué pintas?, La paleta como juego y Saber más sobre pintura.

La primera categoría, “Galería de retratos”, incluye aquellos álbumes ilustrados que pretenden acercar al lector a pintores a través de narraciones realistas y ficticias. Entre los títulos propuestos destacan, *El sueño de Dalí*, *¡Buenos días, señor Tapies!*, *Leonardo, ese genio*, *Frida* o *Mi tío Andy*.

Los álbumes que se recogen en la segunda categoría, “Historias enmarcadas”, utilizan los relatos de ficción como pretexto para indagar sobre pintores o cuadros o sumergirse en una corriente artística. En ésta, se incluyen álbumes ilustrados como *El día que Pigasso conoció a Muutisse*, *El pintor del viento*, *¿Dónde está la reina?* o *El niño que pintó el mundo*.

La tercera, “Dónde viven los cuadros”, incluye títulos de álbumes ilustrados en los que se muestran colecciones de imágenes con el fin de acercar al lector a los museos y pinacotecas o relatar historias en éstos espacios. Algunos de los álbumes que aquí aparecen son *La gran noche de los perros*, *Los niños del Prado*, la colección *Carlota* o la colección *Mateo de paseo por...*

Los álbumes incluidos en la cuarta categoría, “¿Y tú qué pintas?”, invita a los lectores, a través de personajes fantásticos, animales o niños, a conocer qué es el color y a experimentar, por sí mismos, las sensaciones que las artes plásticas

producen en las personas. Algunos de los títulos incluidos en ésta categoría son *La reina de los colores*, *Frederick*, *Casi* o *El punto*.

La quinta y última categoría, “La paleta como juego”, recoge una serie de álbumes ilustrados que proponen a los lectores juegos con el arte y los colores o enigmas sobre la pintura que deben resolver, así como, guían a los pequeños sobre cómo mirar un cuadro. En esta categoría se encuentran algunos álbumes como *Escándalo en el museo*, *Rosa limón* o *Las estaciones*.

7. Análisis de los álbumes ilustrados

7.1. Análisis de *El día que Pigasso conoció a Muutisse*

El álbum ilustrado que se analizará a continuación fue escrito e ilustrado por la neoyorkina Nina Laden, la cual fue graduada en la Facultad de Artes Visuales y Escénicas de la Universidad de Siracusa, recibiendo matrícula de honor. Aunque su especialidad fue el arte, ella siguió escribiendo animada por su profesor de Tobías Wolff. Después de años de éxito como ilustradora y diseñadora por encargo, decidió dedicarse al público infantil. Su primera publicación no fue muy bien recibida por la crítica, pero tras su segundo trabajo “The night I followed the dog” consagró una gran fama.¹

Este álbum ilustrado nos relata la historia de la relación de amistad entre los famosos pintores Picasso y Matisse, los cuales son representados por un cerdo y un toro, respectivamente. La relación de estos dos personajes comienza como una bonita amistad, empañada por las críticas de ambos artistas hacia las obras de su amigo. Tras un tiempo de enfado y una pelea de lo más particular, los protagonistas se dan cuenta que se echan de menos, por lo que cada uno crea una gran obra de arte a modo de disculpa, la cual les devuelve su amistad y es muy apreciada por la crítica.

El tema principal es la importancia de la amistad por encima de cualquier enfado, junto con otros temas como la presión de la crítica y de la fama. Desde mi punto

¹ El título original de esta obra publicada en 1998 es “When Pigasso met Muutisse”, la cual fue traducida al castellano como “El día que Pigasso conoció a Muutisse”.

de vista, tanto los temas como el argumento son un acierto, ya que a través de ellos se aportan ideas e historias nuevas, así como, son temas que no envejecen, puesto que estas dos personalidades representadas siempre serán importantes en nuestra cultura y los temas son aplicables a la mayor parte de sociedades, tiempos y culturas.

La estructura interna de la obra es clásica, por lo que está compuesta por una situación inicial en la que se presenta a los personajes y su situación inicial; el nudo en el que se desarrolla la amistad y el enfado entre los protagonistas; y finalmente, el desenlace donde los dos personajes firman la paz a través del arte. Este tipo de estructura es la más usada en los álbumes destinados a la infancia, ya que los pequeños son capaces de reconocerla con facilidad, puesto que también es la que más aparece en los cuentos tradicionales. Además, el uso de la cláusula de inicio "Érase una vez..." puede facilitar el trabajo de identificación de la estructura al público infantil. Por tanto, pienso que el tipo de estructura, en relación al argumento y al público al que va destinado es totalmente adecuado; sin embargo, teniendo en cuenta las palabras de Teresa Colomer (2002:46) será necesario ofrecer a los pequeños diferentes tipos de estructuras narrativas con el fin de completar su competencia lectora.

El narrador de la historia es externo o heterodiegético y omnisciente, puesto que no forma parte de la misma y conoce todos los hechos, acciones, emociones y pensamientos de los personajes. (*Pigasso reflexionaba: "Este Muutisse no parece tan mal artista. Tiene ideas interesantes"*). Este narrador parece ser una buena opción, ya que consigue ofrecer el punto de vista de ambos protagonistas al mismo tiempo, aunque no estén juntos en el espacio y ayuda a que el receptor se sienta confiado. Además, el discurso, al estar narrado en tercera persona, coloca siempre la mirada del receptor en una perspectiva global y frontal. De igual manera las ilustraciones potencian este efecto a través de perspectivas frontales y miradas entre los personajes y a los objetos.

Asimismo, el narrador será quién introduzca los diálogos y los pensamientos de los personajes de forma literal, por lo que el estilo es directo a lo largo de toda la obra.

Pigasso y Muutisse son coprotagonistas, ya que todo el rato gira entorno a ellos, sin embargo, con la evolución de la narración los personajes se vuelven antagonistas entre ellos, para pasar a ser de nuevo coprotagonistas tras la solución de su conflicto interpersonal. Además, los personajes son redondos presentando los posibles conflictos personales que se plantean en nuestro día a día, como es el caso de que dos amigos se enfaden. Finalmente, los personajes evolucionan y se dan cuenta de que su amistad es más importante que sus gustos artísticos. Las ilustraciones también favorecen la redondez de los personajes, pudiendo ver a través de ellas cómo van evolucionando y madurando sus emociones, actuaciones y pensamientos.

Los personajes son presentados mediante lo que el narrador nos cuenta de ellos, lo que se deduce a través de sus pensamientos, acciones, gestos y reacciones y, mediante lo que dicen los personajes y cómo lo dicen, así como, por medio de las ilustraciones. Estas últimas facilitan la representación mental de cada uno de ellos, reducen los elementos descriptivos del discurso verbal y permite que conozcamos de una forma gráfica, y por tanto más verídica para el receptor, las expresiones, emociones y reacciones.

De igual manera, el nombre propio de los protagonistas también nos aporta una información muy valiosa sobre ellos. Por un lado, podemos encontrar en ellos una referencia muy importante a los pintores famosos Picasso y Matisse, formando un juego de palabras con ellos para darnos información sobre el personaje por el que son representados. El nombre de Pigasso será una composición entre “pig” (cerdo en inglés) y Picasso; y el de Muutisse, entre la onomatopeya del mugido de las vacas o toros. Por otro lado, la existencia de un nombre propio para cada protagonista nos hace pensar en una historia única, que, aunque su mensaje se pueda extrapolar a la experiencia de cada uno de nosotros, la historia que se cuenta es única e irrepetible. Igualmente, considero que la autora decidió animalizar a estos personajes con el fin de dotar de sentido del humor a la obra.

Al contrario que los protagonistas, los críticos, fans, coleccionistas de arte, estudiantes, etc. son colectivos impersonales a los que no se conocen por su

nombre propio, sino por el grupo al que pertenecen, por lo que podrían ser personajes fugaces. A pesar de esto, la aparición y presión de estos funciona como detonante de toda la trama de la obra.

El formato del álbum, a primera vista y en las primeras páginas, es cuadrado; sin embargo, al adentrarnos un poco más en él nos damos cuenta que su formato se convierte en casi todos los casos en rectangular horizontal. La elección de este formato se puede deber a que en las primeras páginas se quiere hacer ver al receptor que la vida de cada uno de estos personajes va por separado y, por ello, en el momento en el que los caminos de ambos se juntan se opta por un formato rectangular horizontal. Además, si nos fijamos en las cubiertas se puede observar que la imagen que aparece en la portada continúa en la contraportada, ya que es la misma, coincidiendo con la última lámina del álbum.

Asimismo, las tapas son duras, evitando que se estropeen por el manejo de los pequeños y en ellas se incluye, además de la ilustración comentada, el título y el nombre de la autora. Igualmente, el papel usado es de buena calidad y su acabado es brillante, consiguiendo que todas las ilustraciones, planteadas a todo color, usando colores muy nítidos y saturados y ocupando la totalidad de las páginas, destaquen aún más. Considero que todas estas elecciones favorecen el manejo del álbum sin que se estropee y, mediante el uso de ilustraciones coloridas que destacan mucho, se consigue que los receptores infantiles se sientan atraídos por ellas.

La tipografía es variada tanto en forma como en posición. En primer lugar, aunque la forma parece ser la misma a lo largo de todo el álbum, se puede apreciar que, en ocasiones, se introducen otros tipos de letra para destacar lo que ahí está escrito. Cabe destacar que, cuando las palabras que se acentúan se refieren a uno u otro protagonista, se usan diferentes tipos de letra entre sí. Por otro lado, la tipografía se distribuye con la mayor parte de las modalidades posibles: lado izquierdo superior e inferior, lado derecho superior e inferior, texto arropado por las imágenes, cetro superior e inferior, etc. Esto contribuye a crear el ritmo y la voz de la narración, para que avancemos o nos detengamos, en función del tipo de discurso y la función de las imágenes en relación al texto.

Teniendo en cuenta lo anterior, las relaciones que se establecen entre el texto y las imágenes son principalmente de ampliación, en las que uno de los dos códigos amplía la información aportada por el otro. Así, podemos ver láminas en las que se proyecta sólo una parte de lo que el texto narra y, por tanto, son las palabras las que nos amplían la información aportada por la imagen; por ejemplo, en las dos primeras láminas, en las cuales se ilustran las actividades preferidas por los dos protagonistas y el texto nos informa sobre las que realizan el resto de individuos de su comunidad. También ocurre que algunas ilustraciones amplían la información aportada por el texto a través de matices en los gestos, miradas, emociones o reacciones de los personajes. Esto ocurre en las láminas veintiuno y veintidós, en las que el texto nos cuenta que los protagonistas se dan cuenta que echan de menos, y la ilustración nos hace ver que ambos tienen semblantes tristes mientras que contemplan el retrato de su amigo. En menor medida (sólo en dos láminas), se encuentran relaciones de simetría en las que texto e imagen nos aportan la misma información. Esto ocurre en las láminas quince y dieciséis, en las que las palabras nos narran la solución que los protagonistas encontraron a su enfado, construir una enorme valla de madera entre sus casas, y en la ilustración podemos ver cómo la están construyendo. Por último, cabe destacar que en las láminas trece y catorce existe una relación de contrapunto, la cual pretende ser bastante irónica. La ilustración nos muestra, al fondo, a los dos pintores con un semblante muy enfadado y, en primer plano, muchas manchas de pintura de diversos colores y tamaños. Por otro lado, el texto apunta “Aquello fue una verdadera trifulca vanguardista.”. Desde mi punto de vista, la autora pretende dar un carácter irónico y humorístico que podría estar más destinado al público adulto, ya que en las ilustraciones se ve a los dos protagonistas casi encolerizados, mientras que usa las palabras “trifulca vanguardista” para referirse a cómo será la guerra entre ambos.

El estilo de las ilustraciones es principalmente el Primitivismo, ya que se usan unas imágenes, a lo largo de todo el álbum, que poseen un carácter directo y sin rodeos, donde las técnicas usadas son sencillas y los colores muy brillantes, generando una visión armónica del universo. A su vez, se pueden observar ciertos toques de Realismo, ya que en todas las ilustraciones se pretende

reproducir la realidad, aunque los personajes del álbum sean animales personificados. Además, en algunas ilustraciones se pueden ver detalles Realistas como las veletas sobre las casas de los protagonistas o el plato, la copa, el jarrón y el reloj marcando la hora en la casa de un coleccionista de arte. (pp. 5 y 3). Asimismo, también se puede afirmar que las ilustraciones de éste álbum poseen rasgos Expresionistas, ya que la autora ha tratado de plasmar su visión de la realidad, para lo que ha hecho una degradación de la misma, colocando en posición vertical a todos los animales de cuatro patas que participan en la historia. Igualmente, dos de las ilustraciones de éste álbum no se corresponden con la realidad, sino que son la representación de la misma por parte de la autora. En ambas, aunque se realiza una degradación de la realidad, las emociones y expresiones de los personajes poseen gran detalle. Igualmente, existen referencias constantes a lo largo de toda la obra a los estilos, vida y obras de estos dos pintores (pp. 7 y 8). Asimismo, aunque las ilustraciones presenten los estilos antes mencionados, también poseen rasgos del Cubismo de Picasso y del Fauvismo de Matisse. Estos estilos se pueden observar en todas las obras realizadas por ambos protagonistas, tanto en los lienzos como en las fachadas de sus casas o en la valla. Por tanto, las obras creadas por Pigasso, adscritas al Cubismo, presentan una descomposición de la realidad para poder observarla desde diferentes perspectivas, son obras con vida propia, independientemente de su parecido con la realidad y, están formadas a partir de figuras geométricas. Del mismo modo, las obras hechas por Muutisse, anexas al Fauvismo, exaltan los contrastes cromáticos, buscan la complementariedad entre los colores, consiguiendo un mayor contraste visual, y poseen líneas onduladas.

Además, a lo largo todo el álbum ilustrado se hace alusión a conocidas obras de estos dos pintores, destacando "Retrato a Dora Maar", "Las señoritas de Avignon", "La danza", "Blue nude" o "El Guernica" (pp. 2, 3, 4, 15 y 16). Este último llama mucho la atención, ya que aquí los personajes de la obra real son representados por los fans, historiadores, coleccionistas, estudiantes, etc. que están desesperados por conocer a los famosos pintores; haciendo una alusión al significado del cuadro de Picasso, en el que las figuras que aparecen, representan a los ciudadanos que deseaban salir del bombardeo de esta ciudad.

Por último, las cuatro últimas ilustraciones (junto con las cubiertas que coinciden con el anteúltimo par de láminas), representan una de las bóvedas de la Capilla Sixtina (“La creación de Adán”). Desde mi punto de vista, todas las alusiones están seleccionadas correctamente ya que aparecen a lo largo de todo el álbum y acerca a que los receptores infantiles al mundo del arte, más concretamente a los estilos de estos dos famosos pintores.

Como conclusión, el álbum analizado presenta gran armonía entre todos sus elementos, adecuando paratextos, ilustraciones y textos a la historia narrada, por lo que se consigue una relación de calidad que permite seguir y comprender la totalidad de la historia, así como, considero que todas las piezas que componen esta obra son adecuadas. Por tanto, en mi opinión pienso que nos encontramos ante un álbum ilustrado de calidad.

7.2. Análisis *El Último Refugio*²

El ilustrador de este álbum, Roberto Innocenti nació en Ripoli, una localidad cercana a Florencia. A pesar de no haber cursado estudios artísticos, a los dieciocho años trabajó en Roma en un estudio de animación y como cartelista. Comenzó a ilustrar libros infantiles a partir de su encuentro con el editor y gran ilustrador suizo Étienne Delessert, para el que realizó los dibujos de *La Cenicienta* (1983) (Carranza, 2008).

En sus ilustraciones todos los personajes son delineados con detalle, las escenas están pobladas por multitud de personajes secundarios y objetos a los que se le da tanta importancia como a los protagonistas. Su estilo podría definirse como documental, ya que el artista usa recursos que trasgreden la representación realista, y que le permiten una mayor expresividad (Carranza, 2008).

Roberto Innocenti ha recibido numerosos premios, como el American Library Association Notable Children’s Book; el Horn Book Honor List; el Bratislava

² El título original de esta obra es *The Last Resort* (2002), la cual fue traducida al español en México por Andrea Fuentes Silva (2003).

Golden Apple Award; y el Premio Hans Christian Andersen 2008, en la categoría ilustración, por la totalidad de su obra (Carranza, 2008).

J. Patrick Lewis, escritor de este álbum ilustrado, se licenció en la Universidad de Indiana y realizó su doctorado en Economía en la Universidad de Ohio. En 1998 se convirtió es escritor a tiempo completo. Actualmente, es el autor de más de cincuenta libros de poesía para niños y sus contribuciones a la literatura infantil ha sido reconocida con el Poetry Award from the National Council of Teachers of English (2011) y el Ohioana Awards' 2004 Alice Louise Wood Memorial Prize (Poetry Foundation, 2016).

Este álbum ilustrado tiene como principal protagonista a un pintor, que representa a Roberto Innocenti, quien ha perdido su imaginación. Para salvar esta situación decide hacer un viaje y termina hospedándose, de manera azarosa, en un extraño hotel a la orilla del mar. En éste se encontrará con grandes clásicos de la literatura infantil y adulto y del cine. El protagonista irá conociendo a cada uno de los personajes y se dará cuenta que cada uno de ellos está en ese hotel para encontrar algo, igual que él. Finalmente, el pintor encontrará lo que empezó buscando en el misterioso hotel de la costa, al igual que el resto de sus huéspedes.

El tema principal tratado en este álbum ilustrado es la crisis creativa como símbolo de la crisis existencial. Por ello, cada personaje se encuentra en una búsqueda sí mismo, de lo que cada persona más valora y aprecia. Los personajes buscaban vida, fortuna, color, significados, amor, aventura, verdad, héroes, valentía, y el protagonista, imaginación. Como tema secundario, se trata la inspiración o imaginación como “la habilidad de hacer real lo que la mente sólo imagina” (Innocenti & Lewis, 2002). Asimismo, se transmiten las ideas de la imaginación como la mezcla de personajes reales y ficticios, la existencia de pasión e imaginación dentro de cada uno de nosotros y la necesidad de que los artistas vayan donde el público sepa apreciar su arte.

La estructura interna de esta obra es clásica ya que está compuesta por una situación inicial en la que el protagonista cuenta que perdió su imaginación

y comienza un viaje para ponerle remedio a esta situación; el nudo en el que el protagonista conoce a otros huéspedes del hotel y observa qué hacen; y finalmente, el desenlace en el que el artista se da cuenta que todos los huéspedes le habían mostrado el camino hacia su imaginación. A pesar de que en el desenlace el problema o situación inicial queda resuelto, en las últimas páginas vemos que el protagonista, junto con el chico pescador, no regresan a casa; sino que deciden emprender un viaje hacia "Villaquiensabedónde". Por tanto, se podría decir que este álbum ilustrado presenta un final abierto. Por otro lado, el protagonista, durante su estancia en el hotel, va conociendo la historia de todos los huéspedes, y estas también tienen un desenlace. En conclusión, dentro de este gran álbum encontramos pequeñas historias que vamos conociendo a la vez que el protagonista y, las cuales serán la fuente inspiradora del artista. Considero que la elección de este final abierto es totalmente adecuada, ya que hace ver al receptor que el artista va en busca de nuevos proyectos.

La voz del narrador coincide con la del protagonista de la historia, el pintor que ha perdido la imaginación. Por tanto, es un narrador interno en primera persona que aporta información de lo que observa y escucha, así como, de sus experiencias, apreciaciones e hipótesis. Este tipo de narrador es muy poco usado en la literatura infantil, aunque genera proximidad con el receptor, puesto que la historia se construye como un monólogo que el receptor escucha. Asimismo, las ilustraciones también aportan gran cantidad de información sobre la historia. Los detalles de todas las ilustraciones no sólo tienen una función descriptiva, sino que están al mismo nivel de representación que aquello que se narra a través de las palabras. Por tanto, se podría afirmar que estas láminas relatan más allá de lo contado, pero siguiendo la narración. Es decir, las ilustraciones de Roberto Innocenti consiguen aportar más información que el texto, pero sin desviarse de las líneas argumentales narradas. Por ejemplo, en la página nueve, el texto cuenta por dónde pasó el pintor para llegar al hotel; mientras que, las ilustraciones ratifican lo contado por el texto y, además, dan información sobre el tiempo del viaje, las malas condiciones climatológicas y de la vía y las emociones y sensaciones del pintor. Por otro lado, las ilustraciones

no aportan siempre la misma perspectiva o plano. En la mayor parte de las ilustraciones se coloca al receptor como un espectador más de las escenas en las que puede aparecer o no el protagonista de la historia, pero también se encuentran otras imágenes en las que el lector parece que está viendo a través de los ojos del protagonista, aportando una visión más subjetiva de los hechos y acercándose más al lector.

El protagonista de la historia, como ya hemos señalado, es Roberto Innocenti un pintor que ha perdido su imaginación. A su vez, el antagonista de la historia es el mismo, ya que no encuentra su imaginación. Además, existen doce personajes secundarios (el loro, el chico pescador, el marinero cojo, la joven inválida, el orfebre de las palabras, el extraño hombre alto con misterioso pasado, el policía, el aviador, el hombre del árbol, la ballena blanca, la poeta y el par del molino de viento), los cuales acaban mostrando al pintor el camino hacia lo que tanto apreciaba. Todos los personajes mencionados son redondos ya que sufren la experiencia de tener que encontrarse a uno mismo y evolucionan a lo largo del relato, consiguiendo encontrar lo que habían ido a buscar a “El último refugio”. A través de las ilustraciones podemos observar quién es el personaje protagonista ya que aparece en un mayor número de ilustraciones, así como, la evolución de todos los personajes. De esta manera, vemos como la expresión de los personajes va cambiando a medida que consiguen lo que tanto ansiaban, destacando al orfebre de las palabras que escribía por color y, al encontrar ese color, él y su estancia pasan de ser de colores en vez de grises.

Las características de los personajes son emitidas al receptor a través de las imágenes, como se señala anteriormente, mediante lo que nos cuenta el narrador de ellos y de sí mismo y sus nombres. La unión de estos tres elementos nos lleva a crear una representación mental de cada uno de ellos mucho más clara y estable, y podamos observar sus expresiones, emociones y evolución de forma más gráfica, reduciendo los elementos descriptivos del texto. Asimismo, imágenes, palabras y nombres nos hacen relacionar cada uno de los personajes aquí presentes con clásicos de la literatura y el cine; por tanto, lo que ya sabemos sobre estos clásicos nos aporta más información sobre los personajes de este

álbum. Igualmente, es interesante tener en cuenta que los creadores de éste álbum no han usado nombres propios para los personajes, sino que han recurrido a nombres genéricos. De esta forma, se consigue que ninguno de los personajes, a excepción del protagonista, destaquen por encima del resto, tratando de transmitir el mensaje de que la historia de cada uno de éstos es universal y puede y debe ocurrir a cualquier persona.

Las imágenes y textos nos dan información sobre el tiempo. Por un lado, no existe ninguna evidencia clara que nos remita a un tiempo histórico o externo determinado, ya que existen diferentes elementos, junto con la vestimenta de cada uno de los personajes que nos trasladan a diferentes momentos históricos. Por ejemplo, en algunas de las ilustraciones se observa a la joven inválida sentada en un “quita-fríos” muy usado en el mar del norte durante el siglo XIX, pero también encontramos coches y camiones de gasolina, así como, aviones de la Primera y Segunda Guerra Mundial, que nos hacen pensar en el siglo XX. Por otro lado, el tiempo interno está compuesto por el tiempo de la historia y el tiempo del discurso. El tiempo de la historia sería aproximadamente de unos cuatro o cinco días, ya que no se especifica claramente. Mientras que el tiempo del discurso sigue una progresión cronológica, sin ningún tipo de anacronía. Sin embargo, sí que se producen asincronías que marcan la duración del discurso. Por tanto, el relato se acelerará en momentos de resumen o elipsis de algunas partes de la historia que no son muy relevantes para el narrador y se desacelerará durante las descripciones, diálogos o la introducción de versos. Por último, en relación a la frecuencia se puede afirmar que nos encontramos ante un relato singulativo.

Además, las ilustraciones también nos aportan mucha información en relación al paso del tiempo. Se puede observar, de forma aproximada, el paso de los días a través de los cambios que se producen en la luz y el cielo. Asimismo, el uso de imágenes encuadradas y seguidas nos hace pensar en hechos cronológicamente cercanos en el tiempo. Igualmente, es necesario destacar la secuencia de cuatro imágenes, situadas en la página nueve, que, además de estar enmarcadas, incluyen el indicador de un depósito de gasolina junto a un reloj. Por tanto, estas

ilustraciones no siguen la regla comentada anteriormente, es decir, no reproducen hechos cronológicamente muy cercanos; sino que nos transmiten la idea de un viaje muy largo y azaroso, que comienza a las dos menos veinte y termina a las nueve y diez con el cielo cubierto por nubes y rayos.

El espacio de este álbum también vendrá determinado por el texto y, principalmente, las ilustraciones. El macroespacio en el que se enmarca esta historia no está definido con claridad, pero se podría suponer que el relato se emplaza en Irlanda o Francia, ya que el hotel se corresponde con las construcciones de estos lugares; aunque también podríamos pensar que sucede en el Mar del Norte, si nos fijamos en el color plomizo del océano y el quita-frio usado por la joven inválida. Sin embargo, en dos de las ilustraciones (páginas ocho y cuarenta y tres) se puede observar una señal que indica el final de Finisterre; con lo que el ilustrador podría estar indicando que nuestro protagonista se dirige a un lugar más allá de "fin de la tierra". Asimismo, a través del texto descubrimos que el pintor, en un primer momento, se dirigía a "Villaquiensabedónde", y finalmente, tras su estancia en "El último refugio", decide ir a ese misterioso lugar. Además, encontramos una serie de microespacios: el estudio del pintor, la carretera, el hotel y todas sus habitaciones y la playa.

Desde mi punto de vista, todos estos espacios son ficticios y simbólicos. Las dos primeras ilustraciones nos muestran el estudio del pintor, un lugar que, acompañado por la expresión del protagonista, podría hacer referencia al estancamiento y la frustración de aquél que no encuentra lo que más aprecia y lo que le define como persona. Por otro lado, considero que la carretera por la que el pintor tiene que realizar el viaje hasta el hotel, puede hacer referencia a esa decisión tan complicada, y a veces tan larga, que todos debemos tomar para poder encontrarnos a nosotros mismos. Además, cabe destacar, que el viaje de vuelta por esa sinuosa carretera no se muestra en el relato, por lo que el ilustrador nos puede estar indicando que la vuelta ha sido un trayecto mucho más sencillo. De igual manera, el hotel también tiene un significado. "El último refugio" es ese momento de reflexión y búsqueda de aquello que más

apreciamos. Este momento puede ser más largo o corto, por lo que la estancia de cada uno de los personajes no tiene la misma duración. Asimismo, en el texto se incluye un anagrama escrito por el orfebre de las palabras en un trozo de papel, este apunta: << “Se irá al último albergue” equivale a “Seguro él libera tu alma”>>. Por tanto, se podría confirmar la hipótesis anterior. Por último, la paya desierta puede hacer referencia esa tranquilidad necesaria para pensar y conseguir dar el cambio.

Además de todo esto, el ilustrador, apoyado por el texto, crea un ambiente muy adecuado al mensaje y al relato. El ambiente es típicamente romántico, mostrando a través del texto la importancia de la imaginación e inspiración de un artista para poder crear. De igual manera, las láminas nos muestran tópicos románticos como la noche, los caminos azarosos, la soledad, las tormentas y los cuervos. Por tanto, la combinación de estos dos elementos, nos pueden hacer pensar en la crisis emocional de un artista que no puede crear y las tormentas interiores que debe pasar hasta encontrar la inspiración. De esta manera, se puede afirmar que Innocenti traslada al paisaje el dramatismo de las experiencias y emociones del protagonista, distorsionando el punto de vista del receptor de una forma subjetiva.

En relación al formato, estamos ante un álbum de tapa dura compuesto por 48 páginas numeradas. El tamaño es de treinta y uno por veintidós centímetros, con una forma rectangular vertical. Este formato, a excepción del número de páginas, es el más común, neutro y equilibrado, buscando y favoreciendo la lectura compartida y colectiva. Asimismo, todas las páginas son de calidad y brillantes, excepto las páginas de cortesía al comienzo y final del álbum, las cuales presentan un tacto diferente y no tienen brillo. Todas estas elecciones favorecen el manejo y uso del álbum ilustrado evitando que se estropee con facilidad. También es necesario destacar que todas las páginas tienen un fondo blanco que enmarca las imágenes, generando la idea de que los márgenes son un espacio fuera del campo de visión, donde ocurren otros hechos.

La portada o cubierta está dividida en cinco ilustraciones alargadas, separadas por cuatro franjas blancas en las que aparece el nombre del álbum, el del ilustrador, el escritor y la editorial. Cada uno de estos nombres es escrito con una letra más pequeña que el superior, consiguiendo destacar, principalmente, el título y el nombre del ilustrador. Además, estas ilustraciones, al igual que la que aparece en la contraportada, muestran diferentes momentos de la historia, comenzando y acabando por la llegada y marcha del protagonista al hotel.

Al abrir el álbum, tras las páginas de cortesía y antes de las guardas, se encuentra el prólogo de esta historia, en la que el narrador nos plantea la situación inicial de esta historia. A su vez, tras el fin de la historia encontramos cuatro páginas clasificadas como epílogo, en las cuales se explica al lector cuáles son los personajes clásicos de la literatura y del cine que aparecen en esta obra representados por cada uno de los personajes.

La disposición de las ilustraciones y el texto es muy variada. Todas las ilustraciones están enmarcadas, formando rectángulos de diferentes tamaños y colocados en diferentes partes de las páginas. El texto se distribuye en las páginas de diferentes maneras: lado izquierdo superior e inferior, lado derecho superior e inferior, en el medio de la página, centro superior e inferior, etc. Asimismo, en la mayor parte de las páginas se combina el texto y las imágenes, a excepción de seis ilustraciones que ocupan la página al completo, sin la existencia de texto. Esto contribuye a crear el ritmo y la voz de la narración, para que avancemos o nos detengamos, en función del tipo de discurso y la función de las imágenes en relación al texto.

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede pensar en las relaciones que se establecen entre el texto y las ilustraciones y los nuevos significados que éstas generan. Todas las relaciones que se establecen en este álbum ilustrado son de ampliación y complementarias, ya que el texto o las ilustraciones amplían de una forma más o menos significativa la información aportada por el otro de los elementos, generando una dinámica más compleja. En el caso de este álbum, las imágenes, tan detalladas, consiguen ir más allá de lo narrado a través del texto. Por tanto, en la mayor parte de los casos, son las ilustraciones las que

amplían la información aportada por el texto, como puede ocurrir en las páginas treinta y treinta y uno. Asimismo, también ocurre que, aunque las ilustraciones amplíen la información del texto en un sentido, el texto también aporta información que no está plasmada en las láminas. Este tipo de relación es la que se produce cuando el narrador incluye versos o fragmentos de obras y reflexiones y pensamientos propios, como ocurre en la página dieciséis. De la misma manera, cabe destacar las páginas cuarenta y cuarenta y uno, en las que el texto amplía, con creces, la información incluida en las imágenes, ya que aquí se incluyen multitud de reflexiones, pensamientos e hipótesis que no se transmiten en la ilustración. Por último, como se ha señalado anteriormente, existen láminas que sólo están compuestas por ilustraciones. Estas páginas son una fuente de información por sí mismas, transmitiendo sentimientos e ideas o creando ambientes y evocando momentos y lugares sin necesidad de apoyarse en las palabras, como por ejemplo las páginas siete, diez y once. Por tanto, se podría decir que, tanto las relaciones texto e imagen como las ilustraciones, son de gran calidad ya que consiguen generar significados.

Las ilustraciones se adscriben al estilo realista, ya que todas ellas tratan de hacer una reproducción completa y verídica de la realidad ficticia de la historia. Además, en ellas se plasman con todo detalle personajes, lugares, estancias y objetos, consiguiendo mostrar al receptor las emociones, sentimientos y pensamientos de cada uno de los personajes, no sólo a través de su figura; sino a través de los ambientes que se crean. Para conseguir esto, el ilustrador necesita usar un estilo muy preciso, elaborado y detallado. Asimismo, algunos críticos clasifican el estilo de Roberto Innocenti como documental, ya que transgrede la representación realista y, por tanto, consigue una mayor expresividad (Carranza, 2008).

Existen numerosas referencias dentro de éste álbum ilustrado. En primer lugar, como ya se ha mencionado en numerosas ocasiones, a lo largo del relato van apareciendo una serie de personajes que nos hacen pensar en diferentes clásicos del cine y la literatura, así como, muchos de los objetos que rodean a estos nos aclaran más esta referencia y nos sitúan en el tiempo. Por

tanto, el chico pescador nos hace pensar en *Huckleberry Finn* de Marc Twain, ya que, además de por la caracterización del personaje, el chico decide ir con el protagonista en busca de nuevas aventuras o tesoros por descubrir; la joven inválida que al entrar en el agua se convierte en sirena, representa a este famoso personaje de Andersen, incluyendo una parte de dicho cuento; el orfebre de las palabras representa al actor de Hollywood Peter Lorre; el extraño hombre alto es un vaquero de las novelas de Zane Grey, además del atractivo del conde de Montecristo; el policía nos podría hacer pensar en los numerosos detectives de las novelas policiacas como Sherlock Holmes o Maigret; el hombre del árbol representa a Cósimo (de la novela del Barón rampante), además de por su posición sobre el árbol, la vestimenta típica de un caballero del siglo XVIII nos hace pensar en éste; la ballena blanca es una clara alusión a Moby Dick; la poeta es Emily Dickinson, ya que los versos incluidos en el texto pertenecen a ella; el par del molino de viento, aunque con una indumentaria muy españolizada, representan a Don Quijote y Sancho Panza; el marinero cojo es Long John Silver de *La isla del tesoro*; y el aviador hace referencia a Antoine de Saint-Exupéry (escritor de *El Principito*), el cual murió en un accidente de avión.

En relación a estos dos últimos personajes, se encuentran un mayor número de referencias sociales, culturales y literarias a lo largo de las páginas. Por un lado, el marinero cojo firma en el libro de visitas con dos tibias formando una cruz, así como, la arena que aparta para encontrar el tesoro forma una calavera, dos claros referentes a las banderas piratas. Por el otro lado, el personaje del aviador aparece en la historia por un accidente de avioneta, que hace que colisione en la arena. La aparición de este personaje en la historia tiene bastante parecido al comienzo de *El principito*. Asimismo, cuando este personaje parte hacia nuevas tierras, lo hace en un avión. En una de las ilustraciones (página treinta y cinco), éste avión sobrevuela el hotel de fondo y, en primer plano, se pueden ver dos lechuzas o búhos, los cuales podrían alentar mal augurio. Por tanto, se podría pensar que el ilustrador ha querido mostrar en esta ilustración el último viaje de este escritor.

En conclusión, considero que nos encontramos ante un álbum ilustrado de una calidad maravillosa, consiguiendo ser una obra de arte en sí mismo. Pienso que existe una armonía plena entre todos los elementos que lo componen que facilitan la comprensión de la historia, aunque ésta tenga un fondo muy amplio sobre el que se puede llegar a reflexionar mucho. Opino que es importante destacar las impresionantes ilustraciones, así como, la capacidad del artista para lograr hacer referencia a la gran cantidad de clásicos de la literatura y el cine, y reunirlos en una misma escena (aunque cada uno pertenezca a una época diferente), consiguiendo que todo encaje a la perfección y parezca totalmente natural. Sin embargo, también creo que los receptores infantiles y los lectores que no conozcan estos clásicos van a perder muchos de los matices del álbum y, por tanto, gran parte del significado y de la calidad del mismo. A pesar de esto, como he apuntado anteriormente, la armonía que existe entre todos los elementos hace que el receptor sea capaz de seguir y comprender la historia, aunque no conozca los referentes literarios y cinematográfico.

8. Bibliografía

- Blake, Q. (2005). *Cuéntame un cuadro*. Barcelona: RBA Serres.
- Brown, A. (2004). *El juego de las formas*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Cabello, J. (2011). La globalización en Educación Infantil: una forma de acercarse a la realidad. *Pedagogía Magna*, nº11, 189-195.
- Carranza, M. (6 de Mayo de 2008). *Roberto Innocenti*. Obtenido de Imaginaria - 231: <http://www.imaginaria.com.ar/2008/05/roberto-innocenti/>
- Carrer, C. (2006). Libros con arte. *Peonza. El arte y el Álbum Ilustrado*. - 75/76, 81-98.
- Colomer, T. (1999). Los criterios para valorar y seleccionar los libros infantiles y juveniles. En T. Colomer, *Introducción a la literatura infantil y juvenil* (pp. 159-193). Madrid: Síntesis.
- Colomer, T. (2001). Libros de los años noventa que vale la pena conocer. *Escola Catalana* - 382, 11-13.

- Colomer, T. (2002). *Siete llaves para valorar las historias infantiles*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- Colomer, T. (2003). Criterios valorativos para sopesar las cualidades de las obras que elegimos. En J. G. Padrino, *La comunicación iteraria en las primeras edades* (pp. 44-47). Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Subdirección General de Información y Publicaciones.
- Colomer, T., & Durán, T. (2000). La literatura en la etapa de educación infantil. En M. Bigas, & M. Correig, *Didáctica de la lengua en la educació infantil* (pp. 213-251). Madrid: Síntesis.
- Coronas, M. (2009). El Arte y las Bibliotecas Escolares. *ECOS* - 11, 4-7.
- Decreto 79/2008. Boletín Oficial de Cantabria. Cantabria. 14 de agosto de 2008.
- Departamento de Educación de Thyssen-Bornemisza, & Área de Documentación Internacional del Libro. (2005). *La pintura en la literatura para niños y jóvenes*. Salamanca: LOPE.
- Dupont-Escarpit, D. (2006). Leer un álbum ¡es fácil! *Peonza* - 75/76, 7-22.
- Durán, T. (2000). ¿Qué es el álbum? En *¡Hay que ver! Una aproximación al álbum ilustrado* (pp. 13-32). Salamanca: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- ORDEN EDU/105/2008. *Boletín Oficial de Cantabria*. Cantabria. 4 de diciembre de 2008.
- LEY ORGÁNICA 2/2006 de EDUCACIÓN. Boletín Oficial del Estado. España. 3 de mayo de 2006.
- Feliu, M. (2011). ¿Cómo podemos aprender el arte en Educación Primaria? ¡Tradlaremos las obras de arte al aula! *EARI* - 2, 86-90.
- Fernández Quirós, E. (2010). El arte y la literatura infantil y juvenil a través de un modelo de álbum ilustrado. *Hekademos: revista educativa digital*, (7), 55-69.

- Fernández, J. S. (2014). El álbum ilustrado como agente de educación artística, literaria y de género: el caso de "Mamá" de Mariana Ruíz Johnson. *Dossiers Feminstes*, (19), 115-133.
- Fondo de Cultura Económica. (s.f.). *El juego de las formas*. Obtenido de <https://www.fce.com.ar/ar/libros/detalles.aspx?IDL=5523>
- Foundation, P. (2016). *J. Patrick Lewis*. Obtenido de Poetry Foundation: <http://www.poetryfoundation.org/poems-and-poets/poets/detail/j-patrick-lewis>
- García Gurevich, M. (2005). *Mateo de paseo por El Prado*. Barcelona: RBA Serres.
- García-Ruiz, R. (2013). Principios pedagógicos que sustentan los proyectos. En *Enseñar y aprender en Educación Infantil a través de proyectos* (pp. 105-107). Santander: Publican. Ediciones Universidad de Cantabria.
- Hooper, M. (2005). *La gran noche de los perros*. Barcelona: RBA Serres.
- Hoster, B., & Lobato, J. (2011). Acercamiento al imaginario de Browne: los referentes culturales en la ilustración. *Educación Artística Revista de Investigación*, (2), 113-117.
- Innocenti, R., & Lewis, J. (2003). *El Último Refugio*. México : Fondo de Cultura Económica.
- Johnson, J. (2005). *La princesa y el pintor*. Barcelona : RBA Serres.
- Laden, N. (2005). *El día que Pigasso conoció a Muutisse*. Barcelona: Serres.
- Laden, N. (s.f.). *Nina's Story*. Obtenido de Nina Laden. Author & Ilustrator: <http://www.ninaladen.com/home/index.html>
- Lartitegui, A. (2004). El nuevo concepto de libro ilustrado. *Educación y biblioteca* - 144, 32-34.
- Lobato, J., & Hoster, B. (2011). Acercamiento a los museos, el arte y el artista a través del álbum ilustrado. *Educación Artística Revista de Investigación* - 2, 134-138.

- Maya, A., & Pinar, M. (2007). La interacción texto/imagen en el cuento ilustrado. *Análisis multimodal. OCNOS* - 3, 21-38.
- Morán, J. (2006). El arte en las ilustraciones para niños. *Peonza. El arte y el álbum ilustrado.* - 75/76, 67-80.
- Moreira, M. (2005). Aprendizaje significativo crítico. *Indivisa* - 6, 83-101.
- Nilsen, A. (2004). *Escándalo en el museo*. Blume.
- Orozco, M. (2009). *El libro álbum: definición y peculiaridades*. Obtenido de Sincronía - 3: <http://sincronia.cucsh.udg.mx/orozcofall09.htm>
- Peonza. (1996). Presentación. *Peonza* - 39, 11-14.
- Peonza. (2013). Con nombre propio. *Peonza. Creadores de álbumes.* - 105, 2-3.
- Reynolds, P. (2005). *El punto*. Barcelona: Ediciones Serres.
- Reynolds, P. H. (2005). *Casi*. Barceona: RBA Serres.
- Scieszka, J. (2005). *MoMa, en busca de ARTE*. Barcelona: RBA Serres.
- Senís Fernández, J. (2014). El álbum ilustrado como agente de educación artística, literaria y de género: el caso de "Mamá" de Mariana Ruíz Johnson. *Dossiers Feministes*, (19), 115-133.
- Solé, C. (2006). El arte en el álbum ilustrado. *Peonza. El arte y el Álbum Ilustrado.* - 75/76, 166-167.
- Sortland, B., & Elling, L. (2013). *Rojo, azul y un poco de amarillo*. Madrid: Ediciones De La Torre.
- Tabernero, R. (2005). Literatura Infantil: Aproximación al ámbito de estudio. En R. Tabernero, *Nuevas y viejas formas de contar. El discurso narrativo infantil en los umbrales del siglo XXI* (pp. 21-57). Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza.
- Tabernero, R. (2005). Otras formas de contar: Los paratextos en el discurso narrativo infantil. En R. Tabernero, *Nuevas y viejas formas de contar. El discurso narrativo infantil en los umbrales de siglo XXI* (pp. 57-137). Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza.

- Teberosky, A. (2000). Los sistemas de escritura. *Congreso Mundial de Lecto-escritura*, (pp. 1-15). Valencia.
- Tejerina, I. (2008). Un modelo de análisis del álbum "Siete ratones ciegos". *Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil* - 215, 44-52.
- Torruella, M. F. (2011). ¿Cómo podemos aprender el arte en Educación Primaria? ¡Trasladaremos las obras de arte al aula! *Educación Artística Revista de Investigación*, (2), 86-90.
- Tullet, H. (2001). *Rosa Limón*. Destino.
- Turrión, C. (2012). La ambigüedad del significado en el álbum ilustrado y su lector implícito. El ejemplo del Tunel de Browne. *Bellaterra Journal of Teaching & Learning Language & Literature* - 5, 60-78.
- Warhola, J. (2003). *Mi tío Andy*. Barcelona: Ediciones Serres.
- Wensell, U. (2003). La ilustración de textos literarios dedicados a la infancia. En J. García Padrino, *La comunicación literaria en las primeras edades* (pp. 100-102). Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Subdirección General de Información y Publicaciones.
- Wolfe, G. (2006). *¡Mira! La luz en el arte*. Barcelona : RBA Serres.

9. Anexos

9.1. Una propuesta para el aula: Proyecto Los Pintores

Justificación del tema

La elección del arte, los pintores y los museos, como tema a partir del cual realizar un proyecto se debe a diferentes razones. En primer lugar, considero que es un tema muy interesante, así como, da la posibilidad de trabajar diferentes contenidos y crear actividades.

Por otro lado, considero que el arte y sobre todo la pintura, está muy presente en la vida de los niños, tanto en las producciones propias como en los museos que pueden haber visitado, en la publicidad, en materiales del aula, en sus álbumes ilustrados y cuentos... Además, tras la observación de los alumnos a los cuales irá dirigido el mismo, he sido consciente del interés que muestran por dicho tema y las inquietudes que les produce el arte, sobre todo una alumna que acude a clases de pintura. Por este motivo, creo que es un tema que puede ser muy atractivo para ellos, generando un proyecto que les motive y sea significativo.

Además, considero que el tema del arte, los pintores y los museos nos permite realizar muchas actividades significativas y de investigación, así como, esta temática da cabida a una metodología muy creativa, activa y en la que los alumnos van configurando sus propios conocimientos. Por este motivo, considero que el trabajo a través de proyectos es la mejor opción para desarrollar este tema, ya que sitúa al alumno en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, así como, la influencia positiva de estos sobre la autonomía del menor, la cual se irá desarrollándola gradualmente.

En definitiva, considero que el arte, los pintores y los museos es un tema que puede generar un interés muy grande en los niños que, junto con el trabajo por proyectos, nos ayudaría a conseguir un aprendizaje significativo, globalizado y duradero.

Adaptación al grupo

El proyecto “Los pintores” está pensado para ser llevado a cabo en un grupo de alumnos pertenecientes al tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil, es decir de cinco años, y más concretamente en el segundo o tercer trimestre del año escolar. Considero que también podría ser aplicado, con algunas adaptaciones, a alumnos de primer curso y segundo curso de este mismo ciclo.

El grupo en el que será aplicado será la clase de cinco años “A” del C.E.I.P “Las Dunas” situado en Liencres. El grupo de alumnos es bastante homogéneo, tanto a nivel socioeconómico y cultural como a nivel de desarrollo intelectual y personal, siendo en ambos casos una media entre medio y alto. Asimismo, destacamos uno de los alumnos, perteneciente a la etnia gitana, cuyo nivel de desarrollo intelectual y personal está por debajo de la media de sus compañeros ya que este curso es su primer año de escolarización, lo cual ha generado una descompensación a nivel de contenidos, competencias y destrezas en relación a sus compañeros. Por este motivo, la tutora del grupo lleva a cabo medias de atención a la diversidad generales, es decir, que no modifican los elementos significativos del currículum. Para atender las necesidades y dificultades del alumno la tutora realiza con él las mismas actividades que con todo el grupo, pero adaptando lo que se pide en ellas a su nivel de desarrollo.

Objetivos y contenidos por áreas

➤ Objetivos generales

A través de este proyecto se pretenderá que los alumnos alcancen unos objetivos generales, así como, éstos orientarán el trabajo a realizar. Dichos objetivos se sitúan en el marco normativo de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), más concretamente en el primer capítulo, referente a la Educación Infantil, del título primero (Las Enseñanzas y su Ordenación) y del Decreto 79/2008, de 14 de agosto por el que se establece el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Cantabria.

En primer lugar, este proyecto contribuirá a desarrollar todos los objetivos generales para la etapa de Educación Infantil señalados en el Artículo 13 de la Ley Orgánica antes mencionada.

Por otro lado, los objetivos generales expuestos en el Decreto 79/2008 hacen mención de las tres áreas de conocimiento en base a las cuales se estructuran todos los procesos de enseñanza aprendizaje que se llevan a cabo en Educación Infantil, y los cuales se manifiestan a través de este proyecto.

En relación al área de **Conocimiento de sí mismo y autonomía personal**:

1. Formarse una imagen ajustada y positiva de sí mismo a través de la interacción con los otros y de la identificación gradual de las propias características, capacidades, limitaciones y posibilidades, desarrollando sentimientos de autoestima y autonomía personal.
2. Progresar en la coordinación y control de su cuerpo, descubriendo y desarrollando, cada vez con mayor precisión, su percepción sensorial, habilidades manipulativas, estructuras fonadoras, gestos y movimientos, orientándose y adaptándose a las características del contexto.
3. Conocer y representar su cuerpo, sus elementos y algunas de sus funciones, descubriendo las posibilidades de acción y de expresión.
4. Identificar los propios sentimientos, emociones, necesidades o preferencias, y ser capaces de denominarlos, expresarlos y comunicarlos a los demás, identificando y respetando, gradualmente, también, los de los otros.
5. Realizar, de manera cada vez más autónoma, actividades habituales y tareas sencillas para resolver problemas de la vida cotidiana, aumentando el sentimiento de autoconfianza y la capacidad de iniciativa e implicación personal, aceptando las pequeñas frustraciones.
6. Desarrollar estrategias para satisfacer, de manera cada vez más autónoma, sus necesidades básicas de afecto, de individualización, físicas y de relación, manifestando satisfacción por los logros alcanzados.
7. Descubrir y utilizar el juego como fuente de placer y aprendizaje, como medio de expresión y comunicación con los otros.

8. Adecuar su comportamiento a las necesidades y requerimientos de los otros, desarrollando actitudes y hábitos sociales para la convivencia como el respeto, el diálogo, la ayuda, la negociación y la colaboración, evitando comportamientos de sumisión o dominio

Del área de **Conocimiento del entorno** podemos extraer los siguientes objetivos:

1. Observar y explorar de forma activa su entorno, generando interpretaciones sobre algunas situaciones y hechos significativos, y mostrando interés por su conocimiento.
2. Conocer distintos grupos sociales cercanos a su experiencia y a su interés, algunas de sus características, producciones culturales, valores y formas de vida, generando actitudes de confianza, respeto y aprecio.
3. Iniciarse en las habilidades matemáticas, manipulando funcionalmente elementos y colecciones, identificando sus atributos y cualidades, y estableciendo relaciones de agrupamientos, clasificación, orden, medición y cuantificación.
4. Emitir y recibir mensajes utilizando diferentes lenguajes, leyendo, comparando, escribiendo, ordenando e interpretando datos.
5. Buscar y manejar estrategias variadas para solucionar situaciones problemáticas significativas valorando su utilidad mediante el uso del diálogo y la reflexión.
6. Desarrollar, a través del aprendizaje y la interacción, el pensamiento estratégico, la anticipación, la planificación y habilidades sociales como la cooperación, la empatía y la resolución de conflictos.

Por último, en relación al área de **Lenguajes, comunicación y representación**:

1. Utilizar el lenguaje oral para construir y regular los procesos de pensamiento de los alumnos.
2. Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, de representación, aprendizaje y disfrute, de expresión de necesidades, ideas y sentimientos, y valorar la lengua oral como un medio de relación con los demás y de regulación de la convivencia.

3. Expresar emociones, sentimientos, deseos e ideas mediante la lengua oral y a través de otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación.
4. Comprender las intenciones comunicativas y mensajes de otros niños y personas adultas, adoptando una actitud positiva hacia la lengua, tanto propia como extranjera
5. Comprender, recitar, contar y recrear algunos textos literarios mostrando actitudes de valoración, disfrute e interés hacia ellos. Acercarse a obras literarias de su tradición cultural y de otras culturas.
6. Iniciarse en los usos sociales de la lectura y la escritura explorando su funcionamiento y valorándolas como instrumento de comunicación, información y disfrute. Producir e interpretar textos variados de uso social.
7. Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en distintos lenguajes (plástico, corporal, musical, audiovisual y tecnológico) y a su valoración como expresión cultural y artística
8. Realizar actividades de representación y expresión artística mediante el empleo de diversas técnicas, con el fin de experimentar, expresar y representar situaciones, vivencias y necesidades, así como para provocar efectos estéticos, mostrando interés y disfrute
9. Aproximar al alumnado de Educación Infantil al uso crítico de instrumentos tecnológicos como vía de búsqueda y almacenamiento de información, de comunicación, de expresión y como medio de aprendizaje.

➤ Objetivos específicos

A continuación, se exponen una serie de objetivos específicos que considero que deberán desarrollar los alumnos de manera progresiva mediante la realización del proyecto, también agrupados en las tres áreas de conocimiento.

Los objetivos específicos que los alumnos deberán desarrollar en relación al área de **Conocimiento de sí mismo y autonomía personal** son:

- Tomar conciencia sobre las ideas previas en relación al tema del arte, los pintores y los museos.
- Ser conscientes de aquellos conocimientos que han ido adquiriendo a lo largo del proyecto, modificando aquellos que eran incorrectos y ampliando el resto.
- Emitir juicios y valoraciones sobre los sentimientos que les producen los cuadros observados, su apariencia o su gusto.
- Conocer y poner en práctica la técnica del *dripping*, técnica usada por el artista Pollock, creando una composición artística conjunta en la que todos los alumnos respeten y valoren positivamente las aportaciones de sus compañeros, evitando cualquier tipo de discriminación.
- Fomentar el trabajo cooperativo por parejas y de toda la clase, siendo capaces de llegar a un consenso.
- Reflexionar sobre las consecuencias de no saber perdonar y reconciliarse con los amigos.
- Valorar las virtudes de los compañeros y las nuestras propias, de manera que todos nos sintamos útiles y competentes.
- Adquirir valores de respeto, participación y colaboración con los compañeros, a través del trabajo en grupo y la ayuda mutua.

Por otro lado, en cuanto al área de **Conocimiento del entorno**:

- Visitar un museo observando qué se puede encontrar en él y mostrando interés por las obras de arte expuestas en el mismo.
- Conocer y reconocer el nombre de diferentes pintores, así como, algunos de sus cuadros y los nombres de los mismos.
- Encontrar las diferencias entre los cuadros proyectados y los vistos en el álbum ilustrado *Rojo, azul y un poco de amarillo*.
- Conocer los diferentes tipos de pinturas que hay (bodegón, retrato, autorretrato, paisaje y abstracto) y diferenciar y nombrar cada uno de ellos.
- Adquirir valores de respeto al medio ambiente a través de la reutilización de los materiales ya usados.

- Componer una obra de arte a partir de materiales reciclados, fomentando la idea de la reutilización de los materiales con fines creativos y artísticos, sirviendo para algo para lo que no fueron diseñados.
- Desarrollar la memoria a través de las producciones artísticas realizadas por los diferentes pintores, así como, el nombre de dichos artistas.
- Desarrollar habilidades lógico-matemáticas a través de la realización de relaciones, atendiendo a la correlación existente entre el cuadro mostrado y el pintor que lo creó.
- Conocer algunas de las curiosidades mencionadas en el aula sobre los distintos pintores para poder completar afirmaciones sobre cada uno de ellos.
- Reflexionar sobre qué es la inspiración y qué supone a la hora de comenzar a pintar.
- Producir una composición artística en base a las técnicas usadas por Picasso o Matisse en los cuadros proyectados en el aula usando los materiales proporcionados por el docente.

Finalmente, los objetivos específicos a desarrollar en relación al área de **Lenguajes, comunicación y representación** son:

- Exponer, de forma ordenada y respetando el turno de palabra, todas las ideas, experiencias, valoraciones o hipótesis.
- Formular preguntas acerca de las inquietudes y dudas que surjan sobre la temática del arte.
- Escuchar atentamente los álbumes ilustrados presentados en el aula, poniendo interés y disfrutando de la lectura y las ilustraciones.
- Usar las artes plásticas como medio de expresión de sus gustos, intereses, ideas, inquietudes...
- Fomentar la creatividad reinventando las técnicas y cuadros de los pintores que han sido proyectados, así como diseñando un título para su obra y una firma que los identifique.
- Ser capaz de inventar creativamente el final de un álbum ilustrado, escribiendo su propia versión e ilustrando aquello que ha imaginado.

- Contar creativamente y de forma colectiva una historia a partir de las ilustraciones de un álbum ilustrado, respetando la exposición de cada compañero y siendo capaz de continuar donde lo dejó.
- Encontrar en las láminas de un álbum ilustrado diferentes elementos centrando la atención en elementos más particulares de cada una de las ilustraciones.
- Ser capaz de ordenar las ilustraciones de un álbum ilustrado tras haber escuchado la historia narrada en el mismo.
- Crear un final alternativo para un álbum ilustrado sobre el que ya conocen el final, ilustrando y escribiendo su propia versión.
- Adquirir un vocabulario específico relacionado con el arte.
- Representar sus pensamientos y su imaginación a través de diferentes lenguajes.
- Desarrollar la lengua escrita a través de diferentes actividades de iniciación a la lecto-escritura (escribir el título de su cuadro, escribir un final alternativo para un álbum...)
- Representar diferentes roles a la hora de realizar dramatizaciones.
- Conocer el nombre y las características básicas de algunos de los personajes literarios que aparecen en el álbum ilustrado *El último refugio*.
- Crear una historia con un grupo de alumnos teniendo en cuenta las condiciones prefijadas por el azar.

➤ Contenidos

A través de este proyecto se pretende conseguir que los alumnos adquieran una serie de contenidos relacionados con las áreas de conocimiento del segundo ciclo de Educación Infantil y sus respectivos bloques, recogidos en el Decreto 79/2008, de 14 de agosto por el que se establece el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Cantabria.

En referencia al área de **Conocimiento de sí mismo y autonomía personal**:

Bloque 1. El cuerpo y la propia imagen.

- El cuerpo humano. Exploración y conocimiento del propio cuerpo. Identificación, valoración y aceptación progresiva de las características propias. Construcción y representación, cada vez más elaborada y completa del esquema corporal.
- Las referencias espaciales en relación con el propio cuerpo.
- Identificación y utilización de los sentidos. Expresión de sensaciones y percepciones.
- Identificación y expresión de sentimientos, emociones, vivencias, preferencias e intereses propios y de los demás, adecuándose progresivamente a cada contexto. Control progresivo de los propios sentimientos y emociones.
- Aceptación y valoración ajustada y positiva de sí mismo, de las posibilidades y limitaciones propias.
- Valoración positiva y respeto por las diferencias, aceptación de la identidad y características de los demás, evitando actitudes discriminatorias y la asignación de roles marcados por estereotipos y comportamientos sexistas.

Bloque 2. Juego y movimiento.

- Confianza en las propias posibilidades de acción, participación y esfuerzo personal en los juegos y en el ejercicio físico. Participación en juegos motores, sensoriales, simbólicos y de reglas. Gusto por el juego.
- Exploración y valoración de las posibilidades y limitaciones perceptivas motrices y expresivas propias y de los demás. Iniciativa para aprender habilidades nuevas.
- Nociones básicas de orientación espacial y temporal y coordinación de movimientos, y su utilización en contextos reales.
- Comprensión y aceptación de reglas para jugar, participación en su regulación y valoración de su necesidad, y del papel del juego como medio de disfrute y de relación con los demás, manifestando actitudes de ayuda y cooperación.

Bloque 3. La actividad y la vida cotidiana.

- Planificación secuenciada de la acción para resolver tareas. Aceptación de las propias posibilidades y limitaciones en la realización de las mismas.
- Desarrollo progresivo de hábitos elementales de organización, constancia, atención, iniciativa y esfuerzo. Valoración y gusto por el trabajo bien hecho por uno mismo y por los demás. Disposición favorable a la realización de tareas en grupo manifestando empatía y sensibilidad hacia las aportaciones de los demás.
- Desarrollo progresivo de habilidades para la interacción y colaboración y actitud positiva para establecer relaciones de afecto con las personas adultas y con los iguales, contribuyendo con su actitud y sus acciones al bienestar y aprendizaje del grupo.

Bloque 4. El cuidado personal y la salud.

- Aceptación de las normas de comportamiento establecidas durante las comidas, los desplazamientos, el descanso y la higiene, participando progresivamente en su elaboración y valoración.

En relación al área de **Conocimiento del entorno**:

Bloque 1. Medio físico: Elementos, relaciones y medidas.

- Elementos, relaciones y medida. Los objetos y materias presentes en el medio, sus funciones y usos cotidianos. Interés por su exploración y actitud de respeto y cuidado hacia objetos propios y ajenos.
- Percepción de atributos y cualidades de objetos y materias. Interés por la clasificación de elementos y por explorar sus cualidades y grados. Ordenación gradual de elementos. Uso contextualizado de los primeros números ordinales.
- Identificación de formas planas y tridimensionales en elementos del entorno. Exploración de algunos cuerpos geométricos elementales para descubrir sus propiedades y establecer relaciones. Diseño y creación de construcciones. La imagen y la representación gráfica de las construcciones.

- Resolución de situaciones funcionales vividas como un problema y que se resuelvan a través de estrategias de cálculo. Diferentes maneras de calcular, estrategias de pensamiento personal y cooperativo.
- Actitudes y estrategias de participación y contribución al aprendizaje individual y del grupo. Progreso en la actitud reflexiva e investigadora y en el pensamiento creativo y divergente.

Bloque 2. Acercamiento a la naturaleza.

- Identificación de seres vivos y materia inerte como el sol, animales, plantas, rocas, nubes o ríos a través de situaciones de indagación, experimentación e investigación. Valoración de su importancia para la vida.
- Observación de algunas características, comportamientos, funciones y cambios en los seres vivos. Los seres vivos en su hábitat natural. Aproximación al ciclo vital, del nacimiento a la muerte. Valoración e incidencia del comportamiento humano en la conservación de la vida.
- Resolución grupal y cooperativa de situaciones problemáticas: anticipación de soluciones, planificación de estrategias, argumentación de las actuaciones, valoración de resultados.

Bloque 3. Cultura y vida en sociedad.

- Observación de necesidades, ocupaciones y servicios en la vida de la comunidad. Valoración de lo que nos aporta el trabajo de las personas. Cuidado del medio social y sentido e interiorización de normas sociales; participación en la elaboración de algunas de ellas.
- Reconocimiento de algunas señas de identidad cultural del entorno (lo que está próximo afectivamente: en el espacio cotidiano y lo que nos aproximan los medios de comunicación y las nuevas tecnologías) e interés por participar en actividades sociales y culturales.
- Identificación de algunos cambios en el modo de vida y las costumbres en relación con el paso del tiempo. Formas de organización humana en función de su ubicación en los distintos paisajes.

- La historia como cultura colectiva e individual: personajes relevantes (mujeres y hombres), fiestas, costumbres, tradiciones, el arte y otras manifestaciones culturales locales y/o universales relevantes. Reflexión sobre las posibilidades de mejora de la sociedad presente y futura.
- El compromiso individual, la colaboración y el trabajo cooperativo como actitudes y estrategias positivas para la realización de tareas cotidianas en el hogar y en la escuela, así como en el desarrollo de proyectos compartidos.

Por último, en lo referente al área de **Lenguajes, comunicación y representación**, se pueden seleccionar los siguientes contenidos:

Bloque 1. Lenguaje verbal.

1.1. Escuchar, hablar y conversar.

- Utilización y valoración progresiva de la lengua oral para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos para expresar y comunicar necesidades, experiencias, ideas y sentimientos y como ayuda para regular la propia conducta y la de los demás, así como para hacer explícitos sus procesos de pensamiento.
- Comprensión y uso del lenguaje oral en situaciones funcionales de narrar, describir, opinar, explicar y argumentar.
- Uso progresivo, en contextos variados y con intenciones comunicativas diversas y acorde con la edad, de léxico variado y con creciente precisión, estructuración progresiva y apropiada de frases, con entonación adecuada y pronunciación clara.
- Utilización adecuada de las normas que rigen el intercambio lingüístico respetando el turno de palabra, escuchando con atención y respeto las intervenciones de otras personas.

1.2. Aproximación a la lengua escrita.

- Acercamiento a la lengua escrita como medio de comunicación, información y disfrute. Interés por explorar algunos de sus elementos.
- Diferenciación entre las formas escritas y otras formas de expresión gráfica. Identificación de palabras y frases escritas muy significativas y

usuales dentro de contextos reales y funcionales. Percepción de diferencias y semejanzas entre ellas. Iniciación al conocimiento del código escrito a través de palabras, frases y textos de usos social.

- Uso, gradualmente autónomo, de textos sociales en diferentes soportes de la lengua escrita como libros, revistas, periódicos, carteles o etiquetas. Utilización progresivamente ajustada de la información que proporcionan.
- Interés y atención en la escucha de narraciones, explicaciones, informaciones, instrucciones o descripciones transmitidas o leídas por otras personas.
- Iniciación en el uso de la escritura para cumplir finalidades reales. Interés y disposición para el uso de algunas convenciones del sistema de la lengua escrita como linealidad, orientación y organización del espacio, y gusto por producir mensajes con trazos cada vez más precisos y legibles, dentro de propuestas didácticas funcionales y significativas para los alumnos.
- Valoración y respeto de las diferentes producciones orales y escritas tanto propias como ajenas.

1.3. Acercamiento a la literatura.

- Escucha y comprensión de cuentos, relatos, leyendas, poesías, rimas o adivinanzas, tanto tradicionales como contemporáneas, como fuente de placer y de aprendizaje en su lengua materna y en otras.
- Participación creativa en juegos lingüísticos para divertirse y para aprender.
- Dramatización de textos literarios y disfrute e interés por expresarse con ayuda de recursos lingüísticos y extralingüísticos.
- Interés por compartir interpretaciones, sensaciones y emociones provocadas por las producciones literarias.

Bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.

- Utilización de medios tecnológicos como recurso integrado en las actividades de aula, en la tarea de producir textos, almacenarlos y

recuperarlos, favoreciendo la adquisición de información y el manejo crítico de la misma.

- Distinción progresiva entre la realidad y la representación audiovisual.

Bloque 3. Lenguaje artístico.

1.1. Expresión plástica

- Exploración, experimentación y utilización de materiales e instrumentos, convencionales y no convencionales, para producciones individuales y por grupos.
- Experimentación y descubrimiento de algunos elementos que configuran el lenguaje plástico (línea, forma, color, textura, espacio, volumen, posiciones, relaciones...) de forma libre y sugerida.
- Utilización de la imagen para documentar, recordar, comunicar, con intención estética y crítica.
- Expresión, producción y comunicación de hechos, situaciones, sentimientos, emociones, vivencias o fantasías a través del dibujo y de producciones plásticas, realizadas con distintos materiales y técnicas.
- Interpretación y valoración, progresivamente ajustada, de diferentes tipos de obras plásticas presentes o no en el entorno, pertenecientes a distintas culturas.
- Participación en realizaciones grupales, interesándose, disfrutando y respetando las elaboraciones plásticas propias y de los demás.

Bloque 4. Lenguaje corporal.

- Representación espontánea y sugerida de personajes, hechos, historias y situaciones en juegos simbólicos, individuales y compartidos.
- Participación, por medio de distintos agrupamientos, en actividades de dramatización, danzas, juego simbólico y otros juegos de expresión corporal.

Metodología y principios pedagógicos

La metodología que se llevará a cabo a lo largo de todo el proyecto se centrará principalmente en las directrices señaladas en el Artículo 14 (Ordenación y principios pedagógicos) del primer capítulo del título primero de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), en el que se establece que los contenidos se abordarán a través de actividades globalizadas que sean interesantes y tengan significado para los alumnos, así como, que la metodología de trabajo se centrará en la experimentación, las actividades y el juego, siendo desarrolladas en un ambiente de confianza y afecto que potencie la autoestima y la integración social del alumnado.

Además, cabe destacar que, en cuanto a lo que al desarrollo de la escritura se refiere, se llevará a cabo una metodología constructivista, por la que el alumno irá avanzando en el aprendizaje a través de sus propias experiencias de ensayo-error. Para poder llevar a cabo esta metodología, se pedirá que el niño escriba aquello que la actividad requiera permitiendo que experimente con el lenguaje y, cuando acabe, se preguntará qué es lo que ha escrito, para que pueda explicar los razonamientos que ha desarrollado para llegar a la conclusión (Teberosky, 2000: 2-3). Asimismo, es importante tener en cuenta que no se debe decir al alumno que su producción escrita es incorrecta, ya que ha sido una construcción del individuo a partir de sus conocimientos previos. Por tanto, si decimos que es incorrecto estaremos afirmando que los conocimientos previos también lo son y haremos que el alumno retroceda (Teberosky, 2000:9).

Por último, se incluyen una serie de principios pedagógicos que guiarán la práctica docente y el desarrollo del proyecto:

- **Principio de globalización:** La percepción infantil de la realidad es global y condiciona su desarrollo. Es decir, los niños no captan, en un primer momento, los detalles de la realidad o las partes que forman el todo; sino que captan la globalidad o la totalidad de la realidad observada. Esto condicionará su desarrollo ya que, a medida que van avanzando en el aprendizaje, deberán analizar la realidad para poder comprender mejor la totalidad que les resulta interesante y significativa. (Cabello, 2011:190)

A través del proyecto “Los pintores” se pretende acercar a los alumnos a la realidad del arte, los pintores y los museos de una forma globalizada, es decir, se utilizará el álbum ilustrado *Rojo, azul y un poco de amarillo*, como base para que los alumnos se adentren en un museo ficticio y, a partir de ahí, los alumnos irán conociendo a diferentes pintores y sus obras. Además, no se analizarán las partes o los elementos que componen cada cuadro, sino que se permitirá que el alumnado emita valoraciones, hipótesis o comentarios sobre las obras que llamen su atención; produciéndose de esta manera una evolución en el aprendizaje.

- **Principio de actividad:** Los niños aprenden y generan conocimiento a través de la observación, escucha e imitación; las cuales derivarán en la experimentación propia. Por tanto, la actividad motriz e intelectual son igual de importantes. Además, partiendo del estudio de la capacidad individual del alumno para generar nuevos niveles de capacidad, será muy importante crear actividades interesantes y que propongan retos al alumno, que le hagan evolucionar en sus conocimientos y ganar autonomía, así como que fomenten la cooperación a la hora de trabajar con su grupo de iguales. (García Ruíz, 2013: 105-106)

A través del proyecto “Los pintores” se proponen una serie de actividades en las que los niños tendrán que actuar y experimentar continuamente. En algunos casos contarán con la ayuda de docentes o compañeros, a los que también podrán imitar; pero en la mayoría, serán ellos los que tengan que investigar, crear, producir, ver, escuchar a sus compañeros...

Por ello, se pretenderá crear un clima seguro dentro del recinto escolar, y más concretamente, dentro del aula, que permita a los alumnos trabajar, jugar, y, sobre todo, desligar el concepto de error de algo negativo que le pueda cohibir y frenar su aprendizaje. Con todo esto, conseguimos que sean ellos mismos los que guíen su aprendizaje, sintiéndose parte imprescindible del proceso educativo y fomentando la autonomía y confianza en sí mismo de cara a abordar nuevos retos.

- **Principio de aprendizaje significativo:** Desarrollar este principio metodológico en el trabajo por proyectos será necesario para conseguir un

aprendizaje real, duradero, estructurado y sustancial por parte del alumno. El aprendizaje significativo se llevará a cabo cuando los contenidos que el alumno aprende están relacionados sustancial, y no arbitrariamente, a lo que el alumno ya sabe. Por tanto, será muy importante considerar aquello que los alumnos ya saben, para poder relacionarlo con aquello que tienen que aprender; siendo estos conceptos que conocen claros y estables, para así poder crear nuevas estructuras con las mismas características, pero más amplias. Sin embargo, esta interacción entre los conocimientos no es una mera asociación, sino que la estructura cognitiva y las nuevas informaciones, son integradas a los conocimientos previos de manera no arbitraria y sustancial, adquiriendo así un significado. (Moreira, 2005: 85-86)

La presencia de este principio pedagógico es fundamental en cualquier proyecto y proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que se pretenderá que los estudiantes relacionen la información nueva con la que ya poseen, siendo esta última modificada y ampliada por los nuevos conocimientos. Para ello, se ha diseñado una actividad inicial de asamblea en las que los niños aportarán sus ideas previas acerca del arte, los pintores y los museos para que, a partir de las mismas, construyan nuevos conocimientos. Además, estos nuevos conocimientos acerca del arte tendrán que relacionarlos y aplicarlos en otros contextos y usando otros aprendizajes y procesos ya conocidos (lecto-escritura, comprensión oral, producción oral, lógica-matemática...).

- **Principio de interés:** El desarrollo de temas interesantes para los niños aportan un plus de motivación que repercutirá positivamente en el resultado final. Por tanto, tendrá verdadera importancia la comunicación alumno-profesor, donde la función principal del docente será despertar el interés de los alumnos, sobre todo a través de la actividad y el juego, así como, satisfacer sus necesidades. Además, se debe permitir a los alumnos que razonen por su cuenta, siendo ellos los que avancen en el proceso, y generando conflictos que resolverán ellos mismos; dándose así situaciones de relación entre iguales que benefician al conjunto, pero también permiten que, cada niño pueda aprender algo que contribuya a su desarrollo, así como, fomenta la capacidad de expresión y autonomía en la toma de decisiones. (García Ruíz, 2013: 106-107)

Este proyecto estará centrado en los intereses y motivaciones de los alumnos, ya que el desarrollo del proyecto y la información aportada en el mismo podrán ser modificados en función de las dudas e intereses de los mismos en la actividad inicial de éste, así como a lo largo de todo el proceso. Además, el uso de álbumes ilustrados como eje principal del proyecto acerca de una forma más lúdica la información aportada en ellos al alumnado y hace que estén motivados a seguir avanzando con el proyecto.

- **Principio de inclusión:** Partimos de la base de que no hay niños iguales, así como, las situaciones son diversas, por lo que no afectan a todos por igual. Por ello, será muy importante afrontar la diversidad prestando una educación individual a cada sujeto y adaptada para potenciar su desarrollo, así como, tratar de adaptarse a sus individualidades prestando la mejor atención posible y satisfaciendo completamente sus necesidades. A través de los proyectos se consigue llegar a este nuevo modelo educativo y cubrir todas las necesidades educativas presentes en nuestro grupo de alumnos, pudiendo realizar actividades mucho más variadas. (García Ruíz, 2013: 107).

Este proyecto tiene muy presente este principio pedagógico, ya que las actividades están pensadas para tener en cuenta a todo tipo de alumnos, siendo estos capaces de avanzar en su desarrollo, y evitando cualquier tipo de discriminación. Además, se tendrán siempre en cuenta las necesidades e intereses de los alumnos, tratando de satisfacerlas en todo momento y dando cabida a una posible adaptación, si fuera necesaria, de alguna o todas las actividades. Ya que, a pesar de la existencia de una planificación, ésta siempre podrá ser modificada, incluso llegando a crear nuevas actividades si los alumnos lo necesitasen o propusiesen otras.

- **Principio de juego:** El juego es un pilar fundamental y básico para el desarrollo del niño, ya que fomenta su autonomía y aprendizaje. Esto se debe a que, a parte del disfrute obvio que éste posee, el juego da la posibilidad a los niños de probar, actuar, experimentar, imitar... acabando con el miedo existente a cometer un error. El juego puede ser dirigido o autónomo: dirigido a través del profesor y actividades programadas, o autónomo en caso de que sea libre, y, por tanto, puede surgir en cualquier momento. Ambos tipos de juego se da en el

centro educativo y están cargados de intención pedagógica. (García Ruíz, 2013: 106)

A través de este proyecto se pretende dar una importancia fundamental al juego. Éste estará presente en la mayoría de las actividades, ya que se tratarán de enfocar todas ellas de un modo lúdico, aumentando así el interés de los niños y acabando con el miedo al error que muchos de ellos sufren.

- **Principio de creatividad expresiva:** El cambio social nos lleva hacia un planteamiento de escuela en la que se formen ciudadanos creativos, que sean capaz de comunicar al resto sus ideas a través de diversos medios y soportes. El arte, la música, el cine, las nuevas tecnologías... son algunas de los elementos que los docentes deberán estimular, siempre muy vinculados a las emociones, para conseguir formar esos ciudadanos creativos y críticos que sean capaces de formar sus propias ideas y transmitirlas a la sociedad. (García Ruíz, 2013: 107)

Este proyecto estará destinado a fomentar el espíritu crítico y creativo de los alumnos, a través de actividades en las que conocerán el arte y los artistas y se permitirá que creen y emitan sus propias valoraciones e ideas. Además, tendrán la oportunidad de conocer como otras personas se expresan a través de la pintura, así como, que ellos mismos sean capaces de comunicar sus ideas, pensamientos y opiniones sin miedo al rechazo a través de las artes plásticas.

- **Principio de interacción con el medio:** El entorno es un elemento imprescindible en la vida del niño ya que está presente desde su nacimiento. Gracias al entorno el niño adopta la curiosidad de conocer y explorar lo próximo a sí mismo. De igual modo, la introducción de este principio junto a la propuesta de trabajo a través de los proyectos, hace que la interacción entre el alumno el medio sea más fácil, ya que se consigue avanzar desde lo cercano y seguro hasta lo lejano e inestable, es decir, desde las relaciones más concretas hasta las abstractas. En este punto, el aula y el colegio se convierte en un lugar con infinitas posibilidades para que los niños puedan desarrollarse y relacionarse, prestando atención especial a las relaciones sociales que evolucionan en la escuela, y que favorecerán el desarrollo del proyecto. (García Ruíz, 2013: 106)

La elección de la temática de los pintores, el arte y los museos como base para el desarrollo de éste proyecto de trabajo hace que los alumnos interaccionen con el medio en un plano social y cultural. De esta manera, los alumnos podrán comprender mejor el entorno en el que viven a partir de una propuesta que comienza por lo que ellos conocen y, por tanto, es seguro y les da confianza; para llegar a aquello más lejano y desconocido (este es el motivo por el que la salida didáctica se realizará al final del proyecto). Además, el uso de los álbumes ilustrados hace que los alumnos descubran la información en un ambiente lúdico y de disfrute y, por tanto, para ellos sea cercana y segura. Asimismo, se pretende ayudar a que los niños construyan su propia imagen completa del arte, los museos y los pintores, desde una perspectiva reflexiva y crítica.

- **Principio de investigación:** Los proyectos de trabajo surgen de las ideas previas que los niños tienen sobre un tema, así como, de aquellas cuestiones que les inquietan y preocupan. Ante estos interrogantes, los niños tratan de buscar una solución que les satisfaga, acudiendo en muchos casos al docente. Esto puede dar comiendo a un proyecto, pero también puede motivar su desarrollo, junto con el aprendizaje y la profundización de los alumnos. Por tanto, será importante que los docentes sepan crear incertidumbre en los alumnos, provocando sus ganas por descubrir, conocer y aprender; para que a partir de estas cuestiones se puedan llevar a cabo investigaciones que potenciarán los planeamientos deductivos e inductivos de los alumnos, el establecimiento de grupos de trabajo para la búsqueda de información, así como la formación de nuevos interrogantes. (García Ruíz, 2013: 107)

A través del proyecto “Los pintores” se pretende conseguir que los niños investiguen, cuestionen y se relacionen con otros alumnos a través de diversas actividades. Además, cabe destacar que dicho proyecto surge de las muestras de interés de los alumnos por la pintura y “el rincón de arte” que tienen en su aula, así como, las pinturas y anécdotas que una de las alumnas contó sobre sus clases y su profesora de pintura. También será importante dar a los alumnos la opción, al comenzar el proyecto y a lo largo del mismo, de que planteen los interrogantes que les gustaría que fuesen resueltos.

Recursos espaciales, temporales, humanos y materiales

En referencia a los recursos espaciales, temporales, humanos y materiales, el centro y la tutora del grupo de alumnos han dejado a total disposición cualquiera de estos recursos para la realización del proyecto “Los pintores”. A pesar de esto, la selección de los recursos ha tratado de ser la más económica posible para evitar todo tipo de derroche y desorden en el funcionamiento del centro en referencia a dichos recursos.

En lo que se refiere a los recursos espaciales, las actividades se realizarán en su mayoría dentro del aula, tanto en la asamblea como las mesas. Además, las actividades de “Todos somos artistas” y “Visitamos un museo” se realizarán fuera del aula debido a sus características. La primera de ellas, si las condiciones temporales son favorables, se realizará en el patio del centro, y la segunda requerirá de un autobús para llegar al Museo de Arte Moderno y Contemporáneo de Santander y Cantabria situado en la ciudad de Santander.

La duración aproximada del proyecto será de dos meses. Para la selección de los recursos temporales se ha tenido en cuenta el horario estipulado desde principio de curso para el grupo de cinco años “A”, así como, la programación diseñada por la tutora. La temporalización será totalmente flexible, por lo que las sesiones podrán ser adelantadas o atrasadas en función de las necesidades y demandas del grupo.

ABRIL						
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
		- ¿Qué sabemos del arte? - ¿Quién ha pintado esto? - Reinventando a los pintores.		-A la caza del gazapo. -Esto es lo que se.		

Grado de Maestro en Educación Infantil

Trabajo Fin de Grado: "La figura del pintor en el álbum ilustrado"

11	12 - ¿Quién ha pintado esto?	13 - Reinventando a los pintores. -Esto es lo que se.	14	15	16	17
18	19 -El secreto de la lámina. -Somos detectives.	20 -Pequeños Andy Warhol.	21	22	23	24
25	26 - ¿Quién ha pintado esto?	27 - Reinventando a los pintores. -Esto es lo que se.	28	29	30	

MAYO

						1
2	3 -Y ahora, ¿Quién ordena este libro? - ¿Qué hubiera pasado si...?	4 -Equipo Picasso, Equipo Matisse.	5	6	7	8
9	10	11 - ¿Quién ha pintado esto?	12	13	14	15

	- ¿Y cómo acaba esta historia?	-Esto es lo que se.	-Todos somos artistas			
16	17	18	19	20	21	22
-Visitamos un museo.	-Creando mi propia historia.	- ¿Qué hemos aprendido?				
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

En lo que se refiere a los recursos humanos, únicamente se requerirá del tutor del grupo para llevar a cabo las actividades; a excepción de la visita al Museo de Arte Moderno y Contemporáneo de Santander y Cantabria que se necesitará el apoyo de otro docente para poder realizar esta salida.

Finalmente, en relación a los recursos materiales, se requerirá de fotocopias de las fichas y una bandeja dorada para cada alumno, material de escritura y pintura (pinturas de palo, ceras, rotuladores, témperas, lápices, gomas, sacapuntas, pinceles y brochas), materiales ya usados (tapones, telas, cartulinas, botones, papeles de diferentes tipos, pegatinas...), papel continuo, cola, pegamento y bolsas de plástico, cartulinas, gomets y papel pinocho para hacer los disfraces de pintores. Asimismo, se necesitará el ordenador y la pantalla digital que hay en el aula, presentaciones PowerPoint para exponer a cada uno de los artistas y sus obras, tarjetas con los nombres de los pintores, algunas de las láminas del álbum ilustrado *El día en que Pigasso conoció a Muutisse*, dos cajas pequeñas, tarjetas con los nombres de los personajes literarios que aparecen en el álbum *El último refugio* y tarjetas con el nombre de diferentes objetos. Por último, los cuatro álbumes ilustrados referentes al arte, en base a los cuales girará todo el proyecto: *Rojo, azul y un poco de amarillo* de Bjorn Sortland y Lars Elling, *Mi tío Andy* de James Warhola, *El día que Pigasso conoció a Muutisse* de Nina Laden y *El último refugio* de Roberto Innocenti y J. Patrick Lewis.

Actividades

Para llevar a cabo este proyecto se tendrán como base del mismo cuatro álbumes ilustrados: *Rojo, azul y un poco de amarillo* de Bjorn Sortland y Lars Elling, *Mi tío Andy* de James Warhola, *El día en que Pigasso conoció a Muutise* de Nina Laden y *El último refugio* de Roberto Innocenti y J. Patrick Lewis.

El proyecto avanzará a la vez que lo hace el álbum de *Rojo, azul y un poco de amarillo*, como si se tratase de una visita por el museo que la protagonista del mismo recorre en busca de un baño. Por tanto, a lo largo del mes en el que se llevará a cabo se irá contando el álbum por partes a los alumnos, junto con los álbumes de *Mi tío Andy* y *El día en el Pigasso conoció a Muutisse*. La principal razón por la que se toma la decisión de contar el mismo por partes es que éste álbum tiene un nivel de dificultad bastante alto para los alumnos de cinco años. Finalmente, el proyecto terminará con el álbum de *El último refugio* a través del cual se pretende que los alumnos incorporen, a los conocimientos que han adquirido sobre el arte y los pintores, la idea de que los artistas requieren una fuente de inspiración para llevar a cabo su trabajo y ésta la podemos encontrar en el lugar más recóndito.

¿QUÉ SABEMOS DEL ARTE?

La primera actividad del proyecto consistirá en conocer las ideas previas de los alumnos sobre el arte y los pintores y contarles y decidir entre todos qué van a aprender. La finalidad de esta actividad será poder comparar, al finalizar el proyecto, los conocimientos iniciales y finales.

La actividad se desarrollará en asamblea para que los alumnos puedan comentar y exponer sus ideas en grupo llegando a un consenso. Se pretenderá que los alumnos comenten todo lo que saben sobre los pintores, los museos y el arte, para lo que se realizarán preguntas del tipo: “¿Conocéis a algún pintor?”, “¿Sabéis a qué se dedican?”, “¿Habéis visto alguna vez una obra de arte?”, “¿Vosotros podríais hacer una obra de arte o sólo la pueden hacer los pintores?”, “¿Qué es eso del arte?”, “¿Sabéis qué es un museo?” o “¿Habéis estado en un museo alguna vez?”. Después de que los alumnos respondan a las preguntas y

lleguen a un consenso, se apuntarán en un trozo de papel continuo todas estas respuestas.

Finalmente, les explicaremos a los alumnos que se va a llevar a cabo un proyecto sobre los pintores, los museos y el arte y que aprenderemos algunas obras de arte importantes de pintores a los que conoceremos poco a poco. Además, se preguntará al alumnado sobre si tiene alguna inquietud sobre el tema.

- Duración aproximada 30 minutos

VISITAMOS UN MUSEO

Durante la última semana del proyecto se realizará una salida al Museo de Arte Moderno y Contemporáneo de Santander y Cantabria en la que los alumnos podrán conocer realmente qué es un museo de arte y ver pinturas de pintores famosos *in situ*.

- Duración aproximada 2 horas

¿QUÉ HEMOS APRENDIDO?

La última actividad del proyecto consistirá en comprobar qué hemos aprendido y verificar si hemos respondido a todas las inquietudes generadas en la primera actividad del mismo. Para esto, retomaremos el trozo de papel continuo en el que apuntamos los conocimientos iniciales y los leeremos para ver si son correctos o no. En un nuevo trozo de papel continuo rectificaremos los errores cometidos al comienzo del proyecto y añadiremos todos aquellos nuevos conocimientos que hayamos adquirido.

Además, si en la fase inicial del proyecto los alumnos lanzaron preguntas las incluiremos en una ficha que, tras comentarla en asamblea, los alumnos tendrán que completar de forma individual. De esta manera, los alumnos verán que han sido capaces de resolver todas sus inquietudes.

- Duración aproximada 30 minutos

ACTIVIDADES CON EL ÁLBUM: ROJO, AZUL Y UN POCO DE AMARILLO

¿QUIÉN HA PINTADO ESTO?

Como habíamos comentado anteriormente, se contará a los alumnos el álbum de *Rojo, azul y un poco de amarillo* dividido en cuatro partes que coincidirán con cuatro semanas cada una. La primera parte estará formada de las páginas 1 a la 10, la segunda irá de la 15-16 y 19-22, la tercera contará con las páginas 11-14 y 23-24 y la cuarta estará formada por las páginas 25-34. La división del álbum se realiza de esta manera para poder agrupar a los pintores en función de los otros álbumes ilustrados que se contarán paralelamente a éste. El argumento del álbum y la falta de una línea argumental clara permiten que no haga falta seguir el orden de las páginas para que los niños lo entiendan. Además, considero necesario eliminar las láminas 17 y 18 ya que para su comprensión es necesario un nivel de abstracción y representación mental que los alumnos aún no poseen.

Tras la lectura del álbum se proyectarán tres cuadros de cada pintor tratado en el mismo. Se explicará a los alumnos el nombre del cuadro y las principales técnicas utilizadas por el autor, así como, qué tipo de pintura es (bodegón, retrato, paisajístico, autorretrato, abstracto...). Además, se les pedirá que seleccionen cuál es el cuadro aparece en el álbum entre los tres mostrados y comenten las diferencias entre el original y el mostrado en el álbum.

- Duración aproximada 45 minutos
 - [Ficha](#)

REINVENTANDO A LOS PINTORES

Tras la visualización de las diferentes obras de arte, se pedirá a los alumnos que se posicionen individualmente sobre qué pintores y técnicas les han gustado más para que reinventen, de forma creativa, una de los cuadros. Es decir, después de mostrarles tres cuadros de cada pintor, sí un alumno escoge

las pinturas de E. Munch tendrá que dibujar lo que quiera usando la técnica de dicho pintor. Además, después deberá poner un título a su obra de arte.

Será muy importante recordar a los alumnos que firmen su obra, ya que los verdaderos artistas lo hacen para que se reconozca su trabajo. Todas las pequeñas obras serán recogidas, enmarcadas y expuestas en el pasillo del centro, un espacio llamado “El museo de los artistas de cinco años”.

- Duración aproximada 20 minutos
 - [Ficha](#)

A LA CAZA DEL GAZAPO

Se volverá a contar la primera parte del álbum *Rojo, azul y un poco de amarillo* (páginas 1-10), que ya se había contado el día anterior, pero introduciendo afirmaciones falsas, es decir, los gazapos. Antes de empezar a contar la historia a los alumnos, les explicaremos en qué va a consistir esta actividad y les pediremos que cada vez que encuentren un gazapo digan “Pum, cazado” y expliquen cuál es el fallo. Si no encuentran el fallo les diremos “Se escapó” y corregiremos el error.

- Duración aproximada 15 minutos
 - [Ficha](#)

ESTO ES LO QUE SÉ

Esta actividad se realizará al terminar cada una de las partes del álbum *Rojo, azul y un poco de amarillo*, con el fin de conglomerar todos los conocimientos aprendidos hasta el momento. La actividad consistirá en una ficha en la que los alumnos tendrán que relacionar cada autor con su obra y/o completar una afirmación sobre dicho pintor, como puede ser el nombre de la obra o su técnica más utilizada.

- Duración aproximada 10 minutos
 - [Ficha](#)

¿Y CÓMO ACABA ESTA HISTORIA?

La última parte del álbum (páginas 25-34), que se corresponde con el desenlace del mismo, dará lugar a una actividad en la que los alumnos tendrán que imaginar cómo puede acabar la historia de Oda, la protagonista. Para su realización, recapitularemos sobre la trama y les contaremos las páginas 25-30. Al llegar a esta última cerraremos el álbum y les haremos la pregunta “¿Cómo creéis que acaba la historia de Oda?”. Tras comentar en asamblea el supuesto final imaginado por los alumnos, les pediremos que completen una ficha en la que tendrán que dibujar el final que han imaginado y escribir, con sus palabras, el mismo.

Tras esto, les contaremos el final real del álbum ilustrado.

- Duración aproximada 20 minutos
 - [Ficha](#)

TODOS SOMOS ARTISTAS

La última parte del álbum *Rojo, azul y un poco de amarillo* (páginas 25-34), incluyen al artista Pollock entre sus páginas y la protagonista Oda le ayuda a crear una de sus obras. Por esto, tras finalizar el álbum se realizará una obra de arte conjunta al estilo de Pollock, en vez de que los alumnos reinventen la técnica del pintor que más les ha gustado de forma individual.

Para la realización convertiremos a los alumnos en verdaderos artistas vistiéndolos de pintores (aunque la principal finalidad del atuendo será el disfrute del alumnado, otra de las razones del mismo será evitar que los alumnos se manchen mucho pintando a través de la técnica de Pollock, el dripping) y extenderemos un trozo grande de papel continuo en el suelo.

- Duración aproximada 45 minutos

ACTIVIDADES CON EL ÁLBUM: MI TÍO ANDY

Estas actividades se realizarán paralelamente a las del álbum *Rojo, azul y un poco de amarillo*, justo después de ver la segunda parte del mismo (páginas 15-16 y 19-22) donde se incluyen unas láminas que hacen referencia a Andy Warhol.

EL SECRETO DE LA LÁMINA

Antes de contar el álbum ilustrado de *Mi tío Andy* a los niños, se les mostrarán las láminas del mismo para que los alumnos relaten la historia que a ellos les sugieren. Cada alumno tendrá asignada una lámina y tendrá total libertad para desarrollar su imaginación y creatividad, teniendo que continuar la historia donde la dejó su compañero. Si alguno de los alumnos se bloquea y no sabe cómo continuar, los niños se podrán ofrecer voluntarios para ayudarlo con su parte.

Será necesario tomar nota o grabar la voz de los alumnos para poder tener el resultado completo de la historia que han relatado conjuntamente. Esto nos puede servir como elemento de evaluación, así como, un material que deje constancia del trabajo de los alumnos, tanto para ellos como para el resto de la comunidad educativa.

- Duración aproximada 15 minutos
- [Ficha](#)

SOMOS DETECTIVES

La actividad consistirá en contarles el álbum ilustrado de *Mi tío Andy* a los alumnos y tras ello, convertirse en detectives. Los alumnos tendrán que buscar, conjuntamente, por las páginas del álbum elementos significativos de la obra (los gatos de Andy, las pelucas, los botes de Campbell's y las obras de arte en las que Andy pintó billetes, botellas de refresco y a Elvis). Para esto, antes de comenzar a buscar haremos preguntas a los alumnos sobre dichos elementos como “¿Cuántos gatos tenía Andy?” o “¿Qué solía pintar Andy?”.

- Duración aproximada 15 minutos

PEQUEÑOS ANDY WARHOL

Tras haber tratado al artista a través de los álbumes *Rojo, azul y un poco de amarillo* y *Mi tío Andy* y sus respectivas actividades, los alumnos se convertirán en “pequeños Andy Warhol”. Para ello, volveremos sobre el álbum *Mi tío Andy* y llamaremos su atención sobre las esculturas creadas a partir de chatarra que aparecen entre las láminas del álbum (páginas 5, 6, 9, 11, 15, 19 y 29). Después, les comentaremos que Andy Warhol no sólo hacía obras de arte con pintura, sino que también usaba materiales reciclados para hacer composiciones únicas. Finalmente, mostraremos algunas de las obras de Warhol con materiales reciclados para que les sirvan como inspiración y aportaremos algunos materiales (tapones, trozos de tela, papel, cartón, botes...) para que ellos creen la suya propia. Cuando los alumnos finalicen su obra será importante recordarles que tienen que firmarla y tendrán que escribir un título para la misma.

- Duración aproximada 20 minutos

ACTIVIDADES CON EL ÁLBUM: EL DÍA EN QUE PICASSO CONOCIÓ A MUUTISSE

Estas actividades se realizarán paralelamente a las del álbum *Rojo, azul y un poco de amarillo*, justo después de ver la tercera parte del mismo (páginas 11-14 y 23-24) donde se incluyen unas láminas que hacen referencia a Pablo Picasso y Henri Matisse.

Y AHORA, ¿QUIÉN ORDENA ESTE LÍO?

Contaremos el álbum ilustrado de *El día en que Picasso conoció a Muutisse*, pero sin que los alumnos puedan ver ninguna de las láminas. Tras finalizar la historia repartiremos las láminas del mismo al azar (una para cada dos alumnos) y les contaremos que esas son las páginas de la historia que les acabamos de contar pero que se nos han desordenado todas y, por tanto, les pedimos ayuda a ellos para que las coloquen en el suelo, haciendo una fila, en

el orden correcto. Será importante que las parejas lleguen a un consenso sobre dónde colocan su lámina y se coordinen también con el resto de los compañeros para que todos estén conformes con la posición de su página.

Finalmente, retomaremos el álbum y volveremos a contar la historia (esta vez, mostrando las ilustraciones) para comprobar si el orden era el correcto.

- Duración aproximada 20 minutos

¿QUÉ HUBIERA PASADO SI...?

Después de haber trabajado el álbum que versa sobre la historia de Picasso y Matisse, trataremos con los alumnos, en asamblea, cómo se desarrolla la relación entre el cerdito y el toro protagonistas de esta historia. Después, les lanzaremos la hipótesis: “¿Qué hubiera pasado si Pigasso y Muutisse no hubieran resuelto sus problemas?”. Tras comentar las posibles respuestas repartiremos una ficha en la que los alumnos tendrán que contestar, con sus palabras, a la hipótesis lanzada y realizar un dibujo sobre esto.

- Duración aproximada 20 minutos
 - [Ficha](#)

EQUIPO PICASSO, EQUIPO MATISSE

Tras haber tratado a los artistas a través de los álbumes *Rojo, azul y un poco de amarillo* y *El día en que Pigasso conoció a Muutisse* y sus respectivas actividades, se realizarán dos equipos, correspondientes a los grupos en los que están divididos normalmente en el aula los alumnos, y se convertirán en pequeños Pablo Picasso y pequeños Henri Matisse. Mostraremos nuevamente obras de la época Cubista de Picasso y obras de los últimos años de Matisse, en las que usaba recortes de papel de colores para hacer sus composiciones ya que su enfermedad le impedía moverse con facilidad.

Finalmente, al equipo Picasso les aportaremos gomets con formas geométricas para que creen su obra Cubista y al equipo Matisse trozos de papel de diferentes texturas para que los recorten y peguen creando su propia obra de arte.

- Duración aproximada 15 minutos
 - [Ficha](#)

ACTIVIDADES CON EL ÁLBUM: EL ÚLTIMO REFUGIO

Antes de contarles el álbum ilustrado de *El último refugio*, comentaremos en asamblea cuáles son los elementos imprescindibles que un artista necesita para realizar una obra de arte y apuntaremos en la pizarra todas las respuestas de los alumnos. Tras esto, les contaremos la historia para después volver a hablar en grupo sobre la importancia de la inspiración y la imaginación tratadas en el álbum.

CREANDO MI PROPIA HISTORIA

Después de haber contado el álbum ilustrado a los alumnos y comentado el tema de la inspiración, se llevará a cabo una asamblea en la que los alumnos realizarán una lluvia de ideas. Les preguntaremos qué personajes aparecía en el álbum para después, analizar con ellos las características principales de los personajes literarios que ahí aparecen, de forma simplificada. Tras esto, incluiremos todos estos personajes en una caja y les enseñaremos otra caja más en la que habremos metido tarjetas con objetos. Pediremos a cada alumno que saque un personaje y un objeto y haremos grupos de cuatro o cinco niños para crear una historia que después tendrán que representar.

- Duración aproximada 30 minutos

Evaluación

La evaluación se realizará teniendo en cuenta los tres ámbitos de evaluación: los alumnos, la actividad docente y el proyecto. Además, es importante destacar que esta será realizada a través de un mismo instrumento que facilitará la evaluación de los tres ámbitos antes mencionados. Por tanto, en este apartado se desarrollará cómo ha de ser la evaluación de los alumnos, la actividad docente

y el proyecto, así como, se señalará el diario y se citarán sus características como elemento para la evaluación.

➤ Evaluación del alumnado

La evaluación del alumnado será tal y como propone la Consejería de Educación en la Comunidad Autónoma de Cantabria a través de la *Orden EDU/105/2008, del 4 de diciembre, por la que se regula la evaluación de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Cantabria*. En el Artículo 2 de esta orden se explicita que ésta deberá, en relación al alumnado, global (teniendo en cuenta los diferentes aspectos del desarrollo de los alumnos en todos ámbitos educativos), continua (llevando a cabo una recogida de datos permanente), basada en la observación directa y sistemática y de carácter formativo, regulador y orientador (que aporte información al alumnado, profesorado y familias sobre el proceso y los resultados).

De esta manera, se considera que el diario será el mejor instrumento de evaluación ya que en él se recogerán, de forma continua, todas las actividades, experiencias, anécdotas, así como resultados y observaciones, a través del lenguaje escrito y las fotografías, consiguiendo una visión global de los diferentes aspectos del desarrollo de los alumnos. Además, para la creación del diario se requiere la observación directa y sistemática por parte del evaluador y éste proporcionará información útil sobre los resultados y el proceso a todos aquellos agentes que accedan al mismo.

Asimismo, durante el desarrollo del proyecto los alumnos realizarán actividades que les servirán para conocer sus conocimientos y logros conseguidos. Sin embargo, es importante destacar que estas actividades no se tomarán o concebirán como actividades o pruebas de evaluación, sino que será necesario observar todo el proceso y tener en cuenta la globalidad de cada alumno de forma individual (nivel madurativo, necesidades, intereses, demandas...). También, la actividad de cierre del proyecto servirá para que los alumnos sean conscientes de todos aquellos nuevos conocimientos que han ido adquiriendo y reflexionen sobre su aprendizaje y sobre el desarrollo del proyecto.

➤ Evaluación del docente y del proyecto

La evaluación de la actividad docente y del proyecto también tendrá en cuenta los aspectos recogidos en el *Artículo 7 (Evaluación de los procesos de enseñanza y práctica docente)* de la Orden anteriormente mencionada, así como, aquellos recogidos en el *Artículo 2 (Carácter de la evaluación)* a través de los cuales hemos definido la evaluación del alumno en el apartado anterior, añadiendo que de la evaluación se deberá obtener información que ayude a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Por tanto, la evaluación de la práctica docente deberá incluir aquellas contribuciones al aprendizaje, participación y progreso del grupo, a la convivencia, al tratamiento de la diversidad y al desarrollo personal y social; la organización del aula y el aprovechamiento de los espacios; la coordinación y relación de la comunidad educativa. Además, ésta deberá ser global, continua, basada en la observación directa y sistemática, con carácter formativo y que proporcione datos que ayuden al docente a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

En este caso, el diario también cubre las necesidades señaladas anteriormente para el desarrollo de la evaluación de la práctica docente y del proyecto. En él se recogerán también las actuaciones del docente, valorándolas y señalando, si fuese preciso, una propuesta de mejora. Así mismo, será necesario incluir las experiencias y sensaciones vividas al poner en práctica cada una de las actividades del proyecto, incluyendo también fotografías que muestren los resultados, para poder adaptar las actividades e incluirlas en otros proyectos, eliminarlas o hacer los cambios pertinentes para que tengan mejores resultados.

Atención a la diversidad

Como se ha mencionado anteriormente, uno de los elementos fundamentales que ha de estar presente en todo proyecto es el principio de atención a la diversidad. Dicho concepto hace referencia a las características personales de cada alumno y a la necesidad de atender sus respectivas necesidades e intereses, los cuales han de ser cubiertos por el trabajo de la escuela en general y del profesorado en particular.

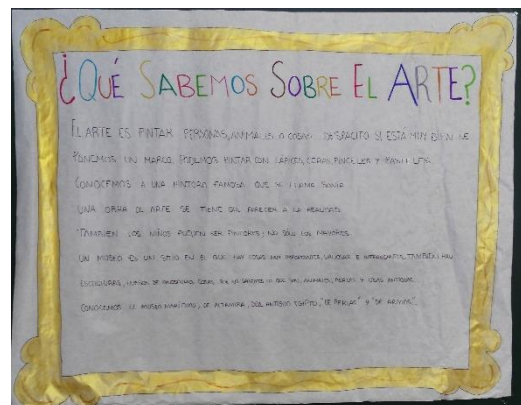
Para la elaboración del apartado de “atención a la diversidad” del proyecto “Los pintores” se ha recurrido al *Decreto 79/2008, de 14 de agosto por el que se establece el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Cantabria*, concretamente el *Artículo 12* que versa sobre la atención a la diversidad. En este artículo se expone la necesidad de adaptar la práctica educativa a las características personales, necesidades, intereses y estilo cognitivo de los niños, respetando su ritmo y proceso de maduración, así como adoptar las medidas oportunas dirigidas al alumnado que presente necesidades específicas de apoyo educativo y necesidades educativas especiales. Por este motivo, este proyecto se ha elaborado para que pueda ser dirigido a todo tipo de alumnado, sin distinción de raza, sexo, religión, procedencia, maduración cognitiva, etc. Todas las actividades que se llevan a cabo en él tienen como objetivo potenciar las habilidades de cada persona y fomentar el desarrollo de las competencias necesarias para que los alumnos se desenvuelvan con la máxima eficacia en la sociedad. Todo el contenido del proyecto (principios metodológicos, objetivos, contenidos, actividades, recursos, evaluación...) está estructurado de tal manera que podamos garantizar al alumnado una educación de calidad y, por tanto, equitativa. Además, a través de dicho proyecto se pretende fomentar el respeto por las diferencias, valorar lo que cada persona es y lo que puede aportar, rechazando todo tipo de discriminación y exclusión, y pensando en el logro del éxito escolar de los alumnos como meta final.

9.2. Valoración de la propuesta para el aula

A continuación, se incluye una valoración personal de la puesta en marcha del proyecto “Los Pintores”, en la que se incluyen mis impresiones, las relaciones de los alumnos, logros y dificultades, las modificaciones que se fueron haciendo a lo largo de éste y algunas de las fotografías tomadas durante el proceso de ejecución en el C.E.I.P “Las Dunas” de Liencres.

La primera sesión del proyecto estuvo formada por las tres actividades iniciales del mismo: “¿Qué sabemos del arte?”, “¿Quién ha pintado esto?” y “Reinventado a los pintores”.

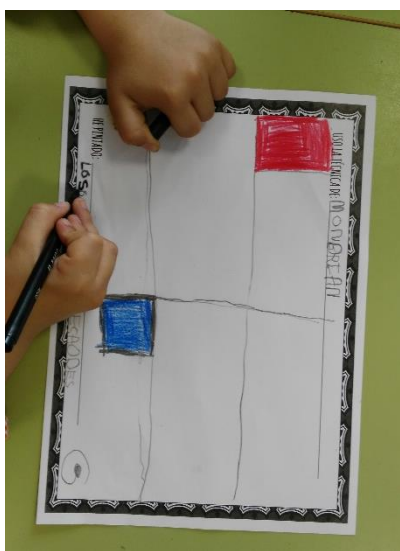
La primera actividad, “¿Qué sabemos del arte?” en su conjunto tuvo un resultado muy positivo y aceptación por parte del alumnado. Los niños dieron respuestas muy acertadas sobre qué era para ellos el arte o qué había en los museos, llegando incluso a dar los nombres de algunos que ya habían visitado. Sorprendentemente, cuando los alumnos expusieron sus ideas sobre qué hay en los museos no incluyeron los cuadros, a pesar de haber estado comentando anteriormente que una obra de arte era una pintura que tenía que estar enmarcada, hablaron de esculturas, huesos de dinosaurios, animales marítimos, joyas... Sin embargo, aunque la primera parte de la actividad fue muy dinámica y positiva, cuando los alumnos tuvieron que proponer aquello que les gustaría aprender, respondieron que querían aprender a pintar bien. Por esto, creo que la segunda parte de la actividad no siguió las expectativas que tenía con ella, ya que yo esperaba que los alumnos expusiesen inquietudes como conocer diferentes pintores y sus cuadros.



La segunda actividad, “¿Quién ha pintado esto?”, también tuvo un resultado muy gratificante, aunque al comienzo de la misma pude observar que los alumnos no comprendían la historia contada en el álbum, lo que hizo que muchos se aburriesen y no prestasen mucha atención. Por esto, consideré necesario hacer

un pequeño resumen de la parte del álbum contada, tomando como base las ilustraciones, para que todos los alumnos pudiesen acceder a él y atraer su atención. A pesar del comienzo, durante la proyección los alumnos mostraron muchísimo interés tratando de leer el nombre de los pintores y sus cuadros y comentando qué les parecían todos ellos. Me llamó la atención que un alumno comentó que le parecía que los cuadros de Rembrandt eran muy oscuros y los de Munch eran más coloridos, por lo que le parecían más bonitos. A otros alumnos les llamó la atención que las obras de Mondrian estuviesen hechas con cuadrados y decidieron pensar a qué se podían parecer sus obras. Algunas de las respuestas fueron: videojuegos, edificios en construcción, caminos... Como conclusión de la actividad puedo afirmar que los objetivos de la misma fueron conseguidos ampliamente, ya que los alumnos aprendieron el nombre de los tres pintores trabajados, así como, fueron capaces de reconocer y aprender el nombre de sus obras y discriminar las que aparecían en las páginas del álbum ilustrado *Rojo, azul y un poco de Amarillo*.

El resultado de la tercera actividad, [“Reinventado a los pintores”](#), me sorprendió gratamente, ya que yo pensaba que podía haber la posibilidad de que los alumnos no comprendiesen la finalidad de la actividad y dibujasen lo que ellos quisieran sin tener en cuenta los cuadros vistos anteriormente. La realidad fue que cada alumno escogió una obra de arte (llamándola por su nombre) según su



gusto personal y reinventó la misma creando una nueva obra de arte. Asimismo, otra cosa que me gustó mucho fue que los alumnos pusieron nombres muy creativos y personales a sus obras. Esto último me pareció realmente sorprendente ya que en muchas otras actividades los niños se suelen copiar, pero esta actividad les abrió totalmente las puertas a su creatividad y la lograron desarrollar. Sin embargo, uno de los alumnos se puso muy nervioso y comenzó a llorar cuando expliqué lo que tenían que hacer en la ficha. La

tutora me explicó que era un niño muy inseguro dibujando, por lo que dejamos que no hiciese la actividad si no se sentía seguro.

Como valoración general de la primera sesión considero que el proyecto ha calado en los alumnos, ha despertado su interés y su creatividad, lo cual es muy positivo. Sin embargo, considero que debería haber dividido esta sesión en dos ya que se ha hecho demasiado largo, lo que podría haber hecho que los alumnos se aburriesen y perdiesen la concentración con mayor facilidad.

La segunda sesión del proyecto se compuso de las actividades: “A la caza del gazapo” y “Esto es lo que sé”.

El resultado de la primera actividad, “A la caza del gazapo”, superó mis expectativas ya que pensaba que no tendría mucho éxito, puesto que en la sesión en la que les conté ésta parte del álbum por primera vez los alumnos no prestaron mucha atención y parecía que no lo comprendían. Sin embargo, en cuanto los alumnos me vieron aparecer con el álbum se pusieron muy contentos y no dejaron de preguntar si íbamos a continuar con la historia de Oda. Tras empezar a contar de nuevo la historia incluyendo los gazapos, los alumnos estuvieron muy atentos y fueron capaces de descubrir todos los errores y explicar por qué estaban mal.

La segunda actividad, “Esto es lo que sé”, tuvo también un muy buen resultado ya que los alumnos recordaban la totalidad de los nombres de los cuadros de cada pintor y realizaron la actividad sin ningún problema. A pesar de esto, creo que el diseño de la ficha podría ser mejor, ya que algunos alumnos tuvieron dificultad a la hora de escribir el nombre de cada pintor porque pensaban que el nombre que debían escribir era el del pintor del cuadro que había al lado de la frase, sin darse cuenta que primero tenían que completar fijándose en el nombre del cuadro y después unir cada pintor con su cuadro. Finalmente, todos resolvieron la actividad correctamente, aunque algunos necesitaron una explicación más larga.

Además, durante el recreo de la jornada del 8 de abril decidí colgar todos los cuadros que los alumnos habían pintado en la sesión anterior en el pasillo para que cuando volviesen del patio lo pudieran ver. Todos los alumnos se quedaron

maravillados con el museo que habían creado entre todos y rápidamente se pusieron a comentar que era una obra de arte ya que estaban enmarcados.



Considero que la reacción del alumnado ante esto demuestra que los niños están ilusionados con el proyecto que están llevando a cabo, así como, son capaces de retomar aquellas ideas o conocimientos iniciales sobre el tema y llevarlas a situaciones cotidianas, como es volver del recreo. Por tanto, creo que los alumnos tienen interés por seguir aprendiendo y trabajando en el proyecto, lo cual les está facilitando la adquisición de nuevos conocimientos.

La tercera sesión del proyecto “Los pintores” estaba formada por la actividad “¿Quién ha pintado esto?”.

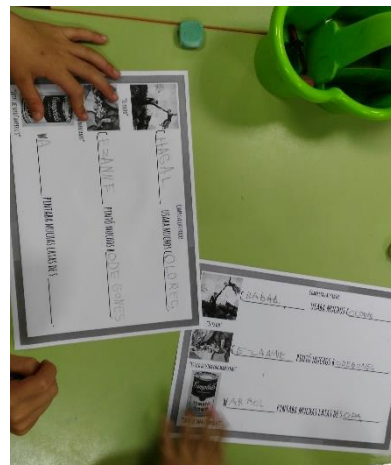
Considero que el resultado global de la sesión fue muy positivo ya que todos los alumnos estaban muy emocionados por leer una nueva parte del álbum, por lo que escucharon la historia con mucha atención y al terminar, todos pudieron hacer un pequeño resumen oral y conjunto de lo que habíamos leído. Asimismo, creo que también han estado muy interesados en la proyección de las obras de los tres artistas ya que, nuevamente, ha tratado de leer los títulos de los cuadros y el nombre de su autor y han conseguido identificar con mucha facilidad aquellas obras que salen representadas en el álbum, encontrando algunas de las diferencias entre dichas y las originales.

Desde mi punto de vista, creo que ha sido acertado el haber realizado de forma aislada esta actividad ya que, debido a su amplitud, pienso que realizarla junto a otra haría que la sesión se alargase demasiado y los alumnos podrían perder su atención y aburrirse.

La cuarta sesión de mi proyecto estuvo formada por las actividades “Esto es lo que se” y “Reinventando los pintores”. El orden de las mismas fue “Esto es lo que se” y “Reinventando los pintores”, ya que pensé que los alumnos realizarían con relativa rapidez la actividad de completar y así, tendrían más

tiempo para expresarse creativamente reinventando la técnica del pintor que más les gustase.

Considero que, nuevamente, el resultado fue totalmente positivo, superando por completo mis expectativas. Previamente a la ejecución de la ficha de la actividad “Esto es lo que se”, realicé una nueva exposición de las obras tratadas el día anterior para que los alumnos pudiesen refrescar los conocimientos aprendidos. Pensaba que los alumnos identificarían los cuadros como conocidos y recordarían el nombre de los artistas y el de alguno de sus cuadros. Sin embargo, los alumnos recordaron los nombres de todos los cuadros y fueron capaces de relacionar estos con su creador.



Por tanto, tras la exposición de las obras y comentar en asamblea con qué palabras debían completar las frases, los alumnos pudieron realizar sin ningún tipo de problema la misma.

La ejecución de la actividad “Reinventado los pintores” tuvo unos resultados muy parecidos a los de la semana pasada, a excepción de algunos alumnos que, deseando marcharse cuanto antes al patio, realizaron su dibujo sin muchas ganas y con demasiada prisa. Además, el alumno que la semana pasada no quiso realizar esta actividad, tuvo la misma actitud, a pesar de haber realizado la actividad anterior a la perfección y tener un amplio conocimiento e interés sobre el tema tratado.



La quinta sesión estaba formada por la actividad “El secreto de la lámina” y “Somos detectives”. Como conclusión general de la sesión, no obtuve los resultados esperados en ninguna de las dos dinámicas realizadas.

En la primera, los alumnos estaban muy cansados y no consiguieron realizar una historia con hilo conductor sencillo. Los alumnos parecían no tener ganas de

realizar la actividad y dos de ellos no paraban de hablar. Además, la mayoría de los niños no prestaban atención a lo que decían sus compañeros y sólo mostraban interés cuando era su turno.

La segunda actividad resultó, a mi modo de ver, un poco pesada, ya que tras haber creado ellos la historia y leerles el álbum, volver a analizar las láminas en busca de elementos fue un poco repetitivo. A pesar de ello, pude observar un mayor interés y participación por parte del alumnado.

Desde mi punto de vista creo que he cometido un error a la hora de plantear la sesión. Pienso que debería haberla realizado a primera hora de la mañana para que los niños no estuvieran tan cansados. Además, tendría que haber separados estas dos actividades, ya que ambas requieren un elevado nivel y tiempo de concentración y silencio. Pienso que lo más adecuado había sido cambiar el orden de las actividades referentes al álbum *Mi tío Andy* y agruparlas de forma diferente, pudiendo realizar la actividad de “El secreto de la lámina” junto con la “Los pequeños Andy Warhol”, para poder realizar el día siguiente la actividad de “Los detectives”. Creo que esta forma sería la más adecuada para combinar las actividades y así, realizar una sesión más dinámica. Sin embargo, a pesar de todas mis observaciones y conclusiones, el día siguiente los alumnos me pidieron volver a realizar ambas actividades.



La sexta sesión de mi proyecto estaba formada, únicamente, por la actividad “Los pequeños Andy Warhol”. Creo que la actividad produjo un gran disfrute en el alumnado ya que el hecho de usar los pinceles, la cola y todos los materiales reciclados les motivó

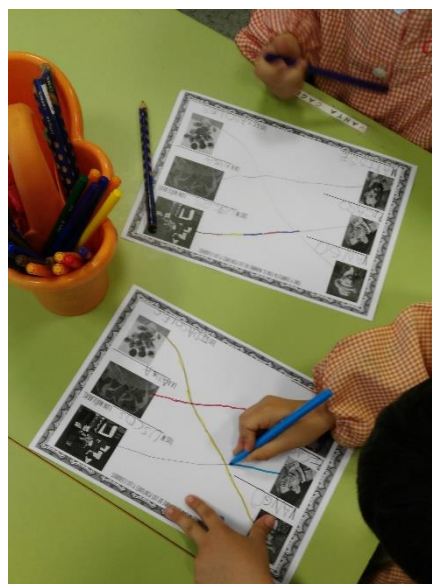
mucho. Por tanto, creo que la dinámica fue exitosa y cumplió con mis expectativas, ya que además de conseguir el disfrute de los alumnos, pienso que aprendieron que no todas las obras de arte se realizan dibujando y pintando, sino que se pueden usar gran cantidad de materiales. Además, pienso que se

concienciaron que los elementos reciclados son buenos materiales para sus composiciones y creo que, a partir de ahora, usarán de diferente manera los materiales del rincón de arte.

Durante la semana del 25 al 29 de abril, debido a la realización de la Semana Cultural, sólo pude realizar una sesión del proyecto. La séptima sesión de mi proyecto estuvo formada por las actividades “¿Quién ha pintado esto?” y “Esto es lo que se”. En la programación yo no había planteado realizar estas dos actividades el mismo día, ya que pensaba que la actividad “¿Quién ha pintado esto?” era lo suficientemente larga y requería un largo tiempo de concentración por parte de los alumnos como para poder hacer otra actividad más. Sin embargo, al terminar la primera de las dos actividades y darnos cuenta que todavía sobraba algo de tiempo, la tutora me planteó hacer la segunda actividad ya que los alumnos parecían estar muy motivados y no demandaban tiempo de descanso o de juego, por lo que accedí a modificar la programación ideada con anterioridad.

La proyección de los pintores incluidos en la tercera parte del álbum *Rojo, azul y un poco de amarillo* fue muy aceptada por los alumnos, los cuales tomaron la actividad con mucha motivación, ilusión y entretenimiento. De nuevo volvieron a aprender el nombre de todos los cuadros, además de ser capaces de relacionar cada uno de ellos con el autor.

Por otro lado, la actividad de evaluación, “Esto es lo que se”, tuvo también un resultado muy positivo ya que los alumnos la comprendieron y realizaron a la perfección. Desde mi punto de vista, esta ficha ha sido la más acertada entre todas las propuestas para esta actividad a lo largo del proyecto. En ella los alumnos debían escribir y reconocer el nombre de cada pintor y parte del título de cada cuadro, así como, unir cada pintura con su autor. Pienso que el buen resultado de la ficha se debió a que ésta tenía una mejor disposición espacial que

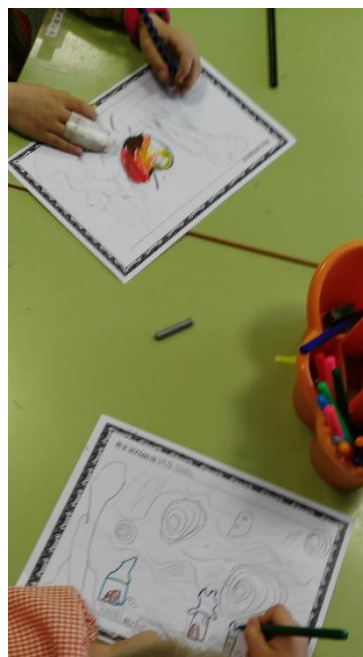


ayudó a los alumnos a comprender que el cuadro que estaba enfrente del autorretrato de cada pintor no era el pintado por dicho artista, sino que su tarea era unir cada obra de arte con su autor.

La octava sesión del proyecto se compuso de las actividades “Reinventando los pintores” e “Y ahora, ¿Quién ordena este lio?”. Nuevamente fue necesario modificar la planificación y hacer actividades en días que no eran los programados debido al retraso producido por la celebración de la Semana Cultural la semana anterior. Además, en un principio únicamente íbamos a realizar la actividad de “Reinventando los pintores”, pero después del recreo la tutora me comentó que ella había programado una actividad que los alumnos haría rápido y, por tanto, decidimos realizar también la segunda dinámica antes mencionada para poder recuperar las sesiones atrasadas.

El resultado general de la sesión fue muy positivo y exitoso ya que ambas actividades se realizaron de forma amena y creo que los alumnos disfrutaron mucho.

La primera actividad tuvo, como en ocasiones anteriores, mucha aceptación por los alumnos, por lo que pusieron mucho interés y esfuerzo en su realización. Además, antes de comenzar ésta pregunté a los alumnos si recordaban el nombre de alguno de los pintores que habíamos visto hasta el momento y proyecté algunas de las obras de los tres últimos (Picasso, Matisse y Van Gogh) en la pizarra digital. Los alumnos me sorprendieron recordando el nombre de todos los pintores y siendo capaces de decir el título y el autor de los cuadros proyectados.



La segunda actividad tuvo un éxito total ya que la historia narrada en el álbum ilustrado llamó totalmente la atención de los alumnos. Por lo que después estuvieron muy motivados a descubrir las ilustraciones de la historia que acababan de escuchar y fueron capaces de ordenar todas las láminas sin prácticamente dudas. Cabe destacar que la

actividad había sido planteada para que los alumnos ordenasen las láminas por parejas, pero debido a la ausencia de un grupo bastante grande de alumnos, la actividad se pudo realizar de forma que cada alumno tuviera una lámina para colocar.



La novena sesión de mi proyecto se compuso de la actividad “¿Qué hubiera pasado si...?”, la cual tuvo un resultado muy exitoso ya que, desde mi punto de vista, este álbum ilustrado resulta muy atractivo y motivador para el alumnado, lo que hace que trabajen con un mayor interés y ganas. La mayoría de los alumnos escribieron su final alternativo usando palabras o frases independientes y otros llegaron a redactar un texto completo. Además, en ambos casos todos los alumnos trataron de representar aquello que habían planteado en su final. Un grupo minoritario realizó un dibujo con el que quiso representar su final del cuento, pero no lo llegaron a verbalizarlo a través del lenguaje escrito. Algunos de estos alumnos decidieron copiar los nombres de los personajes en el espacio determinado para la escritura y otros, creo que trataron de escribir algo, aunque cuando les pregunté qué habían escrito, me explicaron que no lo recordaban.

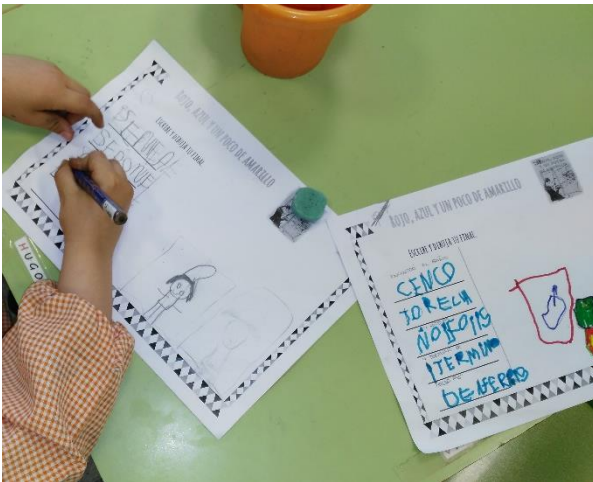


La novena sesión del proyecto se compuso de la actividad “Equipo Picasso, equipo Matisse”. El resultado de la sesión fue totalmente el esperado, ya que todos los alumnos quisieron participar y estuvieron muy motivados durante la realización de la producción artística. Creo que el hecho de usar diferentes

técnicas y materiales para la creación de obras de arte despierta en los alumnos una motivación extra y consigue que desarrollen y exploten al máximo su creatividad. Sin embargo, considero que los alumnos se quedaron con ganas de usar la técnica que no habían podido experimentar, es decir, realizar la ficha del equipo que no les había tocado. Creo que hubiera sido positivo haber podido realizar esta actividad en otra sesión, pero la falta de tiempo impide poder realizarla.



Durante la décima sesión del proyecto se realizó la actividad “¿Y cómo acaba esta historia?”. El resultado de la actividad fue muy interesante ya que la mayoría de los alumnos escogieron un final muy parecido, aunque cada uno lo expresó con sus propias palabras y lo ilustró de forma diferente. Los dos finales a los que más recurrieron fueron a que Oda encontraba el baño o que no lo encontraba y se hacía pis en los pantalones. Sin embargo, hubo algunos alumnos que desarrollaron su creatividad y propusieron un final algo diferente, como que Oda encontraba el baño porque Munch le decía que éste estaba en la cafetería o que se acaba haciendo pis en los pantalones porque el pintor Pollock no dejaba que se marchase.



Asimismo, quiero destacar que los alumnos estuvieron muy motivados al hacer la actividad, pero su interés creció mucho más cuando les dije que iban a descubrir el final real de la historia. Ellos querían saber si habían acertado y lo que se habían imaginado era lo mismo que ocurría

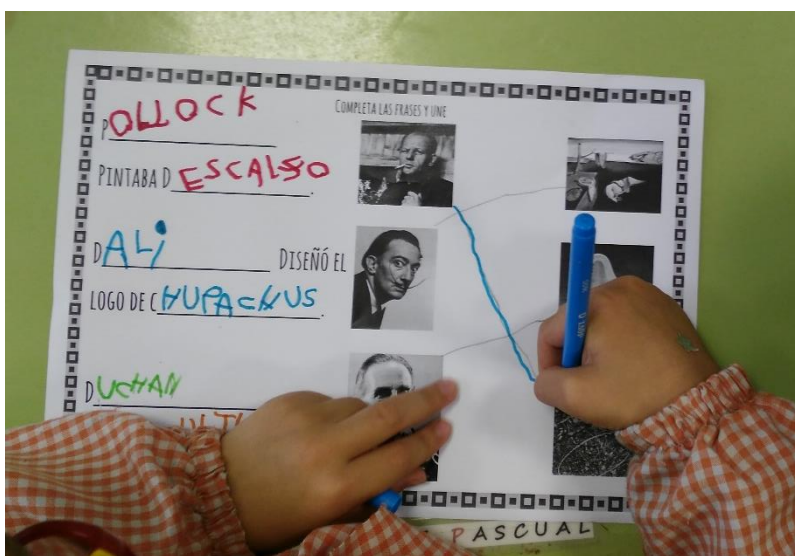
en el álbum. Cuando descubrieron el final real de la historia se quedaron bastante impresionados, ya que ninguno había pensado que Oda pudiese llegar a

encontrar el “Baño de Duchamp” y éste fuese un urinario. Además, afirmaron que estaban seguros que Oda se tenía que haber hecho un poco de pis porque tardó mucho en encontrar a su tío para preguntarle dónde estaba el baño de verdad, por lo que el final les hizo bastante gracia.

Desde mi punto de vista, esta reacción es muy positiva, ya que, además de pasarlo muy bien descubriendo el final real de la historia, los niños dedujeron y generaron hipótesis sobre lo que había pasado, y desde mi opinión creo fue un acto muy creativo.

Durante la última semana de prácticas pude llevar a cabo dos sesiones más de mi proyecto, no pudiendo llegar a poner en práctica dos sesiones del mismo. La onceava sesión estuvo formada por las actividades “¿Quién ha pintado esto?” y “Esto es lo que se”, que ya se habían realizado anteriormente, pero en este caso trabajando los artistas Pollock, Dalí y Duchamp que fueron mencionados en las últimas páginas del álbum ilustrado *Rojo, azul y un poco de amarillo*.

El resultado de las actividades fue muy parecido al obtenido en estas mismas, pero de sesiones anteriores. Los alumnos respondieron a la dinámica, nuevamente, de forma muy adecuada, prestando mucha atención a los nuevos conocimientos que se les estaban presentando y respondiendo a todas las preguntas, así como, fueron capaces de memorizar el título de cada una de las obras proyectadas y relacionarlas con su autor. Asimismo, cuando acabamos las dos actividades pude observar que un grupo de alumnos se pusieron a pintar en la pizarra con tizas de diferentes colores. Al acabar me llamaron para que lo viese y me dijeron que era un cuadro como los de Pollock. Por tanto,



creo que les llamó la atención de forma muy destacable la técnica usada por Pollock y las curiosidades que se comentaron en el aula, ya que les pareció una forma diferente, divertida y descontrolada de hacer arte.

La última sesión de mi proyecto se realizó el último día de las prácticas. Durante esta sesión se llevaron a cabo las actividades “Todos somos artistas” y “¿Qué hemos aprendido?”. Es necesario destacar que la idea inicial era realizar las dos en diferentes sesiones, puesto que son actividades que requieren de bastante



tiempo de preparación y realización; sin embargo, la salida al centro de jardinería “La Encina” hizo que no se pudiese llevar a cabo la actividad “Todos somos artistas” el miércoles y hubiera que hacerla el

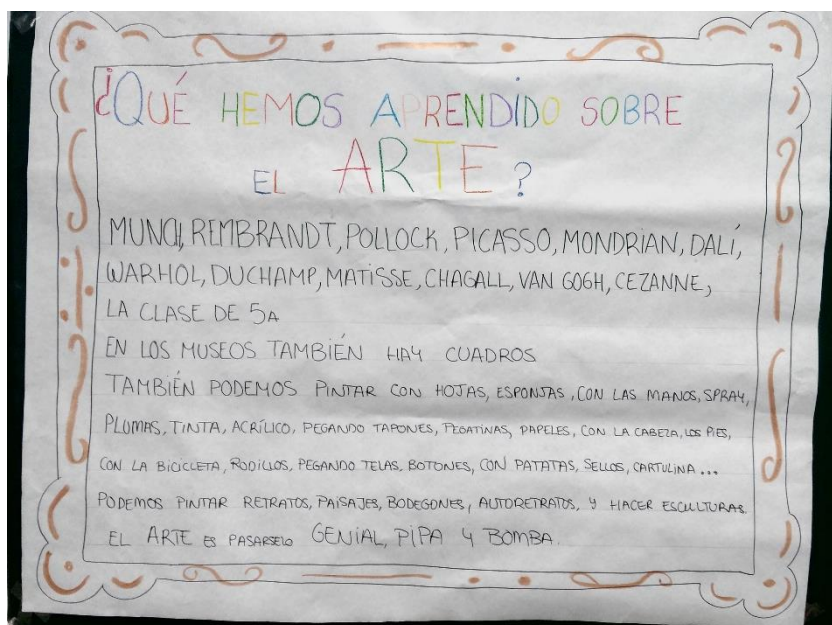
jueves antes de la actividad “¿Qué hemos aprendido?”.

La primera de las actividades consistió en realizar una obra de arte conjunta al estilo de Pollock. Para ello disfrazamos a los alumnos de pintores (además de para que disfrutasen, para evitar que se manchen mucho pintando a través de la técnica de Pollock, el dripping) y extenderemos un trozo grande de papel continuo en el suelo junto con un montón de recipientes con pintura de colores y sus correspondientes pinceles.



La segunda actividad tenía como finalidad comprobar qué habían aprendido a lo largo del proyecto, retomando las ideas iniciales del mismo (que habían permanecido colgadas en el aula a lo largo de todo este tiempo) y comprobando si esas ideas son ciertas o no. Para ello, leímos todos juntos las ideas que los alumnos me habían dictado al comenzar el proyecto y, después colgué un trozo de papel continuo sobre la pared donde fui apuntando las nuevas ideas y conocimientos adquiridos que los alumnos enumeraban contestando a mis preguntas.

El resultado general de esta última sesión fue fantástico. A partir de lo que pude observar creo que los alumnos disfrutaron muchísimo con sus disfraces y manipulando el lienzo y la pintura para hacer una creación conjunta. Además, demostraron este disfrute a lo largo de todo el proyecto cuando, al volver a formular la pregunta “¿Qué es el arte?” ellos respondieron “El arte es pasarlo genial” y “El arte es pasarlo pipa”. Considero que los niños han disfrutado muchísimo en estas dos últimas actividades, al igual que a lo largo de todo el proyecto.



Finalmente, la actividad “Visitamos un museo” no se pudo llevar a cabo ya que todas las salidas didácticas se realizan junto al otro grupo de cinco años y como dicho grupo no estaba realizando este proyecto, no se pudo hacer la salida ya que sólo tendría sentido para la mitad de los alumnos. Asimismo, la actividad “Creando mi propia historia” relacionada con el álbum ilustrado *El último refugio* tampoco se pudo llegar a poner en marcha por falta de tiempo. A pesar de no ser ésta la última actividad de dicho proyecto, ya que la actividad “¿Qué hemos aprendido?” era posterior a la misma, pensé que era más correcto no realizar la

dinámica “Creando mi propia historia” y llevar a cabo la actividad de cierre del proyecto “¿Qué hemos aprendido?”. Esto se debe a que considero que de esta manera para los niños el proyecto queda acabado y, lo que es más importante, recopilan todas las ideas aprendidas y se resuelven todas las dudas que pudieran llegar a tener, generando esquemas mentales propios y haciendo que el proceso de enseñanza aprendizaje sea significativo.

Como conclusión, considero que se han alcanzados todos, o la gran mayoría de los objetivos propuestos, y los alumnos han adquirido los contenidos señalados al comenzar en proyecto. Por tanto, creo que se podría decir que esta propuesta ha sido muy positiva y fructífera, tanto para los alumnos, como para mi formación y experiencia. La puesta en marcha de este proyecto me ha hecho darme cuenta de la importancia de programar correctamente las cosas, aunque, en la mayoría de los casos, esta programación haya que rehacerla constantemente. Además, me he hecho consciente de necesidad de poner en práctica las ideas en práctica para saber si funcionan o no. Por último, puedo afirmar que el uso de los álbumes ilustrados para el trabajo del arte en el aula de infantil es una herramienta creativa y dinámica que favorece un aprendizaje lúdico, así como, favorece el gusto por la lectura y la literatura.

9.3. Materiales usados en el proyecto “Los Pintores”

Estarás contenta, dice el tío Harald. Hoy Oda le acompaña al trabajo en el gran museo de Arte.

El tío ha dicho que Oda tiene que portarse bien y seguirle cuando enseñe el museo a la gente, ha dicho que no debe de hacer preguntas, ni tocar nada, ni cansarse, ni mancharse, ni pedir golosinas o refrescos, ~~ni correr por los pasillos~~, ni si quiera puede tener ganas de irse a casa, **(pero sí puede correr por los pasillos.)**

- Si, si, no, no, no, no, no, no, no, no, no - promete Oda.

- Esto va a salir muy bien – dice el tío...

Oda mira a la gente que espera de pie con los brazos y las piernas colgando y la boca bien cerrada.

- La pintura... - dice el tío Harald con la voz muy seria – es tantas cosas... Ahora se lo voy a explicar, tendrán que esperar para las preguntas.

Ninguno de los otros adultos dice nada. Sólo asienten con la cabeza, tosen un poco o carraspean. ¿De verdad que sólo va a hablar el tío?

Pero Oda tiene que hacer algo. Ya. Diga lo que diga o haya dicho el tío. Oda empieza a alejarse de los demás. Porque cuando uno de verdad tiene necesidad, pues tiene necesidad. **(Y Oda tiene mucha, pero que mucha hambre. Ha decidido ir a comer un bocadillo)**

- ¿Sabes dónde está el servicio?- Oda mira la cara arrugada y risueña de un viejo que cuelga de la pared.

- Hmm, je, je. No me preguntes a mí. Hace más de trescientos años que **Rembrandt (Munch)** no va al servicio.

- ¿Por eso ~~te ríes~~ **(estas serio)** todo el rato?

- Hmm, no, la verdad es que no tiene mucha gracia. Me río más bien para no parecer tan serio. Soy tan mayor que tengo miedo no gustar ya a las visitas del museo. El señor Duchamp, que es otro artista, estaba tan cansado de todos los viejos cuadros que colocó por aquí un horrible wáter. Seguro que lo encuentras si lo buscas.

¿A lo mejor otra niña ha tenido que ir al servicio a toda prisa? ¿Quién se habrá desvestido corriendo en medio del museo?

Oda mira a su alrededor pero no ve a nadie que vaya sin ropa. Mueve con el pie el vestido **rojo (azul)** que está tirado en el suelo junto a ~~un sombrero~~ **(una gorra)**, pero no ocurre nada. Mira a su alrededor otra vez, y otra vez. Entonces, recoge el vestido del suelo y, antes de pensárselo bien, se enreda con toda la tela roja.

Cuando por fin consigue sacar la cabeza del vestido...

... Descubre de pronto que algo increíble, terrible y muy emocionante tiene que haber sucedido de repente. ¿Dónde estará mamá ahora?

- ¡Por fin has llegado! No te puedes fiar de las modelos – Murmuró el pintor **Munch (Mondrian)**-, van y vienen, además cambian de color todo el rato. El año pasado pinté a un hombre que era **rojo (azul)**. Cuando me lo encontré hace un par de días me di cuenta de que se había convertido ~~verde~~ **(amarillo)**.

Oda le promete quedarse quieta un ratito para que la pinte – Pero no voy a aguantar aquí mirando mucho tiempo. ¿A dónde lleva este camino?

- La verdad es que no lo sé. Es una línea que atraviesa todos mis cuadros. – Dice Munch sonriendo.

Buenos entonces tendré que averiguarlo yo sola piensa Oda.

¡Sólo se puede pisar las líneas negras!

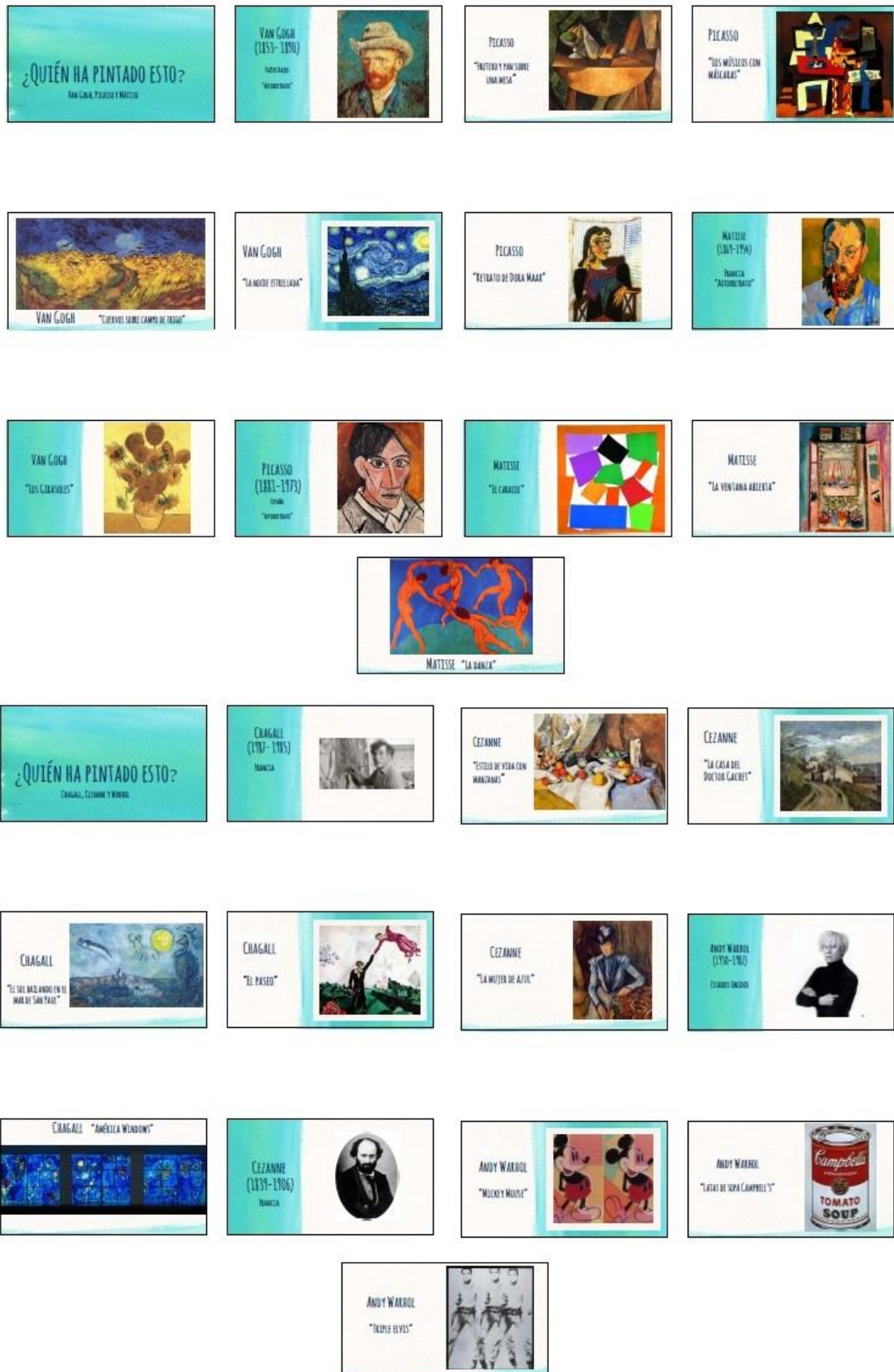
El campo grande y rojo debe de ser de **fresa (manzana)**. Y el pequeño y azul debe ser un campo de arándanos.

Oda se balancea en dirección al prado amarillo porque allí hay un señor con un sombrero de paja que está pintando. ¿Quizá él sepa lo que el señor Duchamp ha hecho con su wáter?

Actividad “A la caza del gazapo”

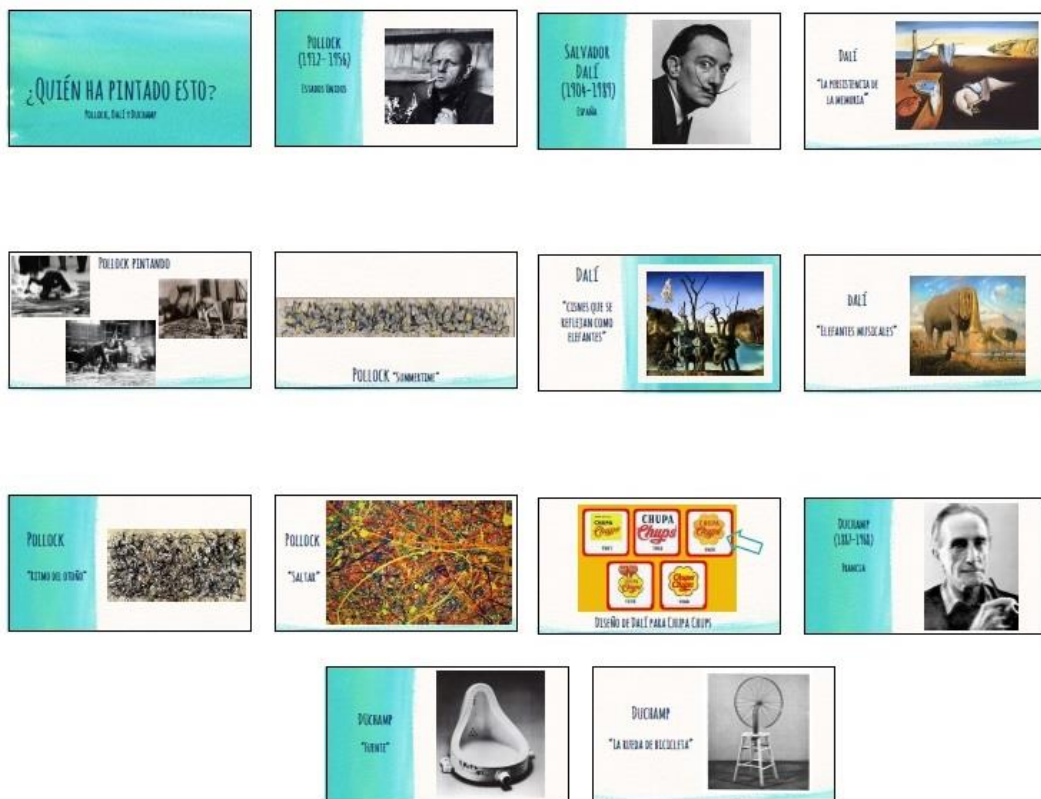
Grado de Maestro en Educación Infantil

Trabajo Fin de Grado: “La figura del pintor en el álbum ilustrado”






Actividad “¿Quién ha pintado esto?”

Grado de Maestro en Educación Infantil
Trabajo Fin de Grado: “La figura del pintor en el álbum ilustrado”


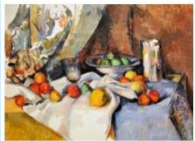



Actividad “¿Quién ha pintado esto?”

COMPLETA EL NOMBRE DE CADA PINTOR Y UNE SU NOMBRE CON EL CUADRO QUE PINTÓ





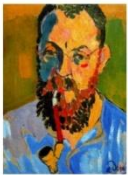

	M _____	PINTÓ "COMPOSICIÓN C"
	R _____	PINTÓ "AUTORRETRATO"
	M _____	PINTÓ "LAS MUCHACHAS DEL MUELLE"

COMPLETA LAS FRASES

	C _____	USABA MUCHOS C _____.
<p align="center">"EL PASEO"</p>		
	C _____	PINTÓ MUCHOS B _____.
<p align="center">"ESTILO DE VIDA CON MANZANAS"</p>		
	W _____	PINTABA MUCHAS LATAS DE S _____.
<p align="center">"LATAS DE SOPA CAMPBELL'S"</p>		

Actividad "Esto es lo que se"

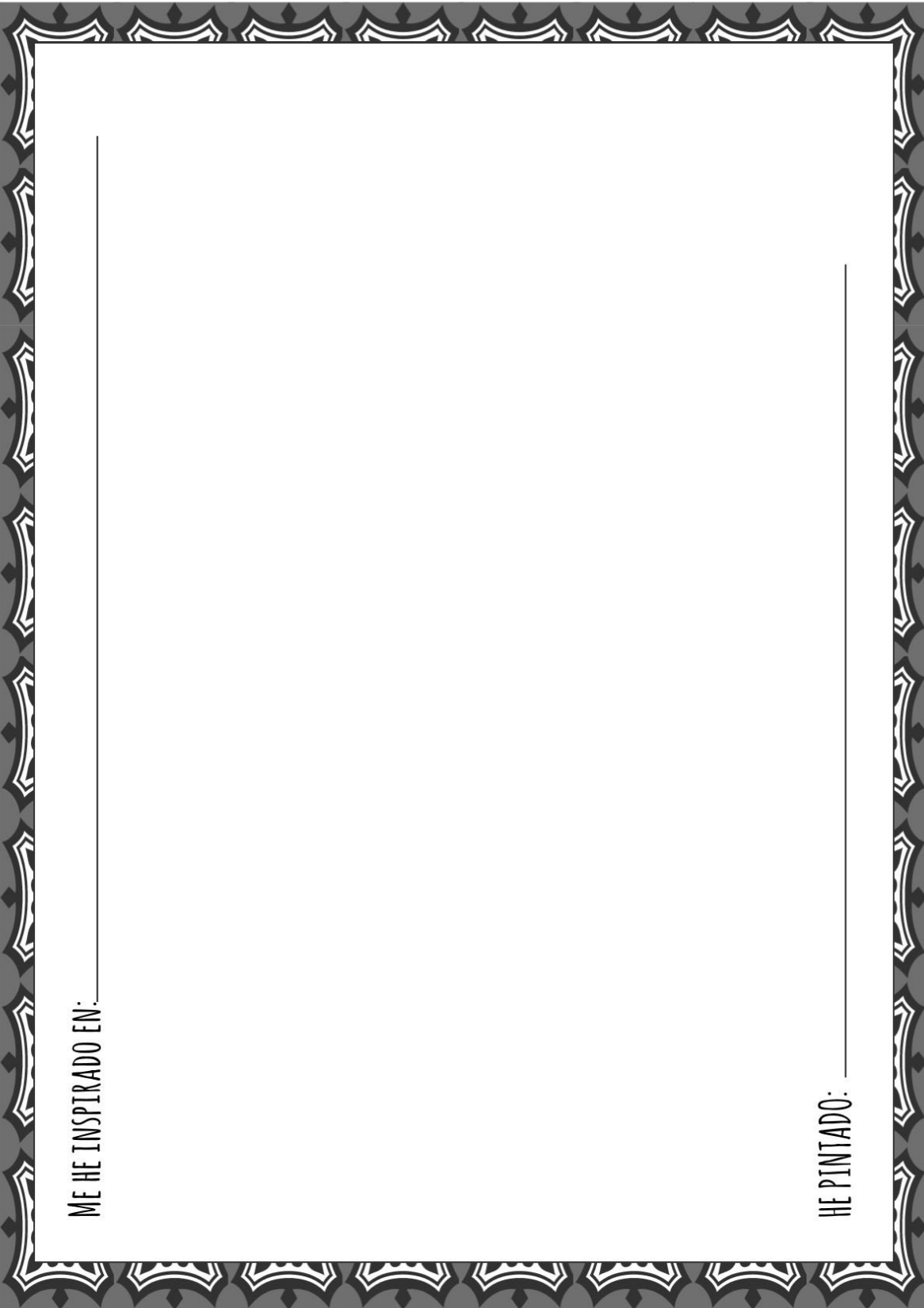
UNE Y COMPLETA CON EL NOMBRE DE LOS PINTORES Y LOS CUADROS

		
V _____	LOS M _____	CON MÁSCARAS.
		
P _____	LA D _____	
		
M _____	LOS G _____	

COMPLETA LAS FRASES Y UNE

P _____		
PINTABA D _____.		
D _____		
DISEÑÓ EL		
LOGO DE C _____.		
D _____		
HACÍA E _____.		

Actividad “Esto es lo que se”



ME HE INSPIRADO EN: _____

HE PINTADO: _____

Actividad “Reinventando los pintores”

**UNA VERSIÓN DE LOS ALUMNOS DE 5 AÑOS DEL ÁLBUM
ILUSTRADO "MI TÍO ANDY" DE JAMES WARHOLA**

ÉRASE UNA VEZ UN CAMIÓN LLENO DE TRASTOS Y UNOS SEÑORES QUE MANDABAN QUE SE LOS LLEVASEN. LOS SEÑORES SE FUERON AL VERTEDERO PARA TIRAR LAS COSAS VIEJAS Y LLEVARON EN CAMIÓN LLENO DE COSAS VIEJAS. LOS SEÑORES SE PUSIERON A HACER COSAS NUEVAS CON LOS TRASTOS, COSAS QUE ERAN FEAS.

TODA LA FAMILIA ESTABA SONRIENDO Y SALTANDO PORQUE HABÍAN QUITADO LA BASURA DEL JARDÍN. ENTONCES SE PUSIERON A ARREGLAR UN COCHE VIEJO PORQUE SE IBAN A IR A LA PLAYA Y TAMBIÉN AL POLO NORTE A VER A LOS PINGÜINOS Y A LOS OSOS POLARES. PARA LLEGAR AL POLO NORTE PASAN POR LA CARRETERA Y LLEGAN A UN PUEBLO DONDE HAY TIENDAS Y MUCHOS COCHES. EN EL PUEBLO TAMBIÉN HABÍA LA BANDERA DE ESTADOS UNIDOS.

PARAN DELANTE DE LA CASA DE WARHOL Y ÉL LES DEJA PASAR. LA ABUELA JUEGA CON LOS NIÑOS Y LA MAMÁ. LA ABUELA LES DA MUCHOS BESOS PORQUE ESTÁN AYUDANDO A PREPARAR LA MALETA DE LA ABUELA PARA QUE SE MARCHE CON ELLOS. HAY UN NIÑO QUE ESTÁ EN LA CAMA Y ESTÁ MIRANDO TODAS LAS CAJAS DE SOPA DE TOMATE QUE ESTÁN POR TODA LA HABITACIÓN, PERO HAY UN HOMBRE ESCONDIDO ENTRE LAS CAJAS DE SOPA DE TOMATE. EL PAPÁ Y LOS NIÑOS LE DAN UN TRASTO VIEJO A LA ABUELA, PERO A ELLA COMO NO LE GUSTA LES DICE: "QUEDÁROSLO QUE NO ME GUSTA". DE REPENTE ABREN UN ARMARIO Y VEN QUE ESTÁ LLENO DE LADRILLOS. EL ARMARIO ES DE ANDY WARHOL. DESPUÉS TODOS SE PONEN A TOCAR INSTRUMENTOS MUSICALES Y LOS NIÑOS SE PONEN CONTENTOS Y ESTÁN SOPRENDIDOS PORQUE HAY ALGUNAS COSAS BONITAS EN LA HABITACIÓN. ANDY WARHOL ESTÁ PINTANDO UN BARCO Y LOS DEMÁS NO LE ESTÁN AYUDANDO PORQUE ESTÁN HACIENDO OTRAS COSAS. EL BEBÉ ENTRA EN LA HABITACIÓN DEL ABUELO Y LO DESPIERTA Y LOS DOS SE ASUSTAN. TODA LA FAMILIA SE PONE ENCIMA DE LA CABEZA EL MISMO PELO BLANCO QUE EL ABUELO. ANDY WARHOL HA PINTADO UN CUADRO EN EL QUE SALE UN TAPÓN DE BOTELLA. A OTROS DOS SEÑORES LES GUSTA EL CUADRO Y SE LO VAN A LLEVAR. ANDY WARHOL COJE SU CUADRO DE LA SOPA DE TOMATE Y LO GUARDA PARA LLEVÁRSELO.

TODA LA FAMILIA SE VA A MARCHAR A CASA OTRA VEZ PORQUE TIENEN LAS MALETAS EN EL COCHE Y LA ABUELA LE ESTÁ DANDO UN BESO AL NIÑO. LA FAMILIA ESTÁ PASANDO EN EL COCHE POR DEBAJO DE UN TÚNEL PARA IRSE A CASA. TODA LA FAMILIA YA HA LLEGADO A CASA Y EL NIÑO SE PONE A PINTAR LATAS DE TOMATE, UNA CASA Y UN AUTORRETRATO.

Actividad "El secreto de la lámina"



EL DÍA EN QUE PIGASSO CONOCIÓ A MUUTISSE

¿QUÉ HUBIERA PASADO SI... PIGASSO Y MUUTISSE NO HUBIERAN RESUELTO SUS PROBLEMAS?


--	--	--	--	--	--

Actividad “¿Qué hubiera pasado si...?”



EQUIPO MATISSE

TÍTULO: _____



EQUIPO PICASSO

TÍTULO: _____

Actividad “Equipo Picasso; Equipo Matisse”



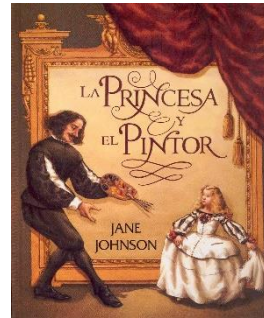
ROJO, AZUL Y UN POCO DE AMARILLO

ESCRIBE Y DIBUJA TU FINAL.

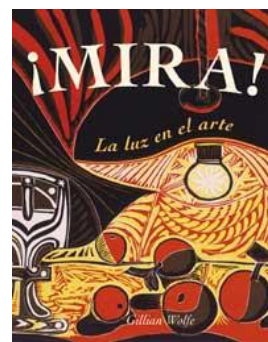
9.4. Reseñas de algunos álbumes ilustrados sobre arte

En este apartado se incluyen las reseñas de algunos de los álbumes mencionados en el apartado del marco teórico “Tipos de álbumes ilustrados sobre arte”, para poder ejemplificar con mayor claridad cada una de las categorías mencionadas.

- *La princesa y el pintor*, escrito e ilustrado por Jane Jonson. Este álbum nos da la oportunidad de recrear el que pudo ser uno de los días más especiales en la vida de la princesa Margarita: aquél en el que don Diego Velázquez le dejó admirar su gran obra, de la que ella era protagonista. En éste podemos presenciar el despertar de la infanta, su fatigoso proceso de ponerse esos aparatosos vestidos de la época, y su camino hacia el desayuno a lo largo del cual debe ir saludando cortésmente a todo el que encuentra a su paso. Además, tendrá que rezar en la capilla y escuchar las lecciones de geografía y latín con su aya, antes de encontrar un ratito de esparcimiento en el jardín con los enanos de la Corte y sus damas de compañía. De camino al estudio de don Diego escuchará por una ventana de Palacio a otros niños jugando en el mercado, y en cierto modo, sentirá envidia de ellos. Pero pronto recuerda que el gran pintor la está esperando para mostrarle la gran obra en la que ella es protagonista. (Johnson, 2005)
- *Escándalo en el museo*, escrito por Anna Nilsen e ilustrado por Martha Gavin. Este álbum nos relata la historia que sucede en el Museo de Arte Moderno de una ciudad de Escocia en el momento en el que se organiza una exposición. El día de la inauguración, alguien quita los paneles informativos de los cuadros y roba el disco duro del ordenador. A lo largo de las páginas se irá descubriendo el misterio que encierra este museo, así como, se incluirá información sobre obras de los museos nacionales de Escocia. (Nilsen, 2004)



- *¡Mira! La luz en el arte* del autor Gillian Wolfe. A partir de cuadros de grandes maestros del arte universal, Gillian Wolfe nos invita a descubrir el poder de la luz en el arte y sus representaciones a lo largo de la historia, ya que a través del uso de las sombras y de la claridad, los artistas han utilizado una amplia gama de efectos lumínicos en sus obras para transmitirnos los más variados sentimientos y sensaciones. (Wolfe, 2006)



- *MoMA. En busca de Arte* escrito por Jon Scieszka e ilustrado por Lane Smith. La historia narrada en este álbum empieza presentándonos a un niño que se encuentra de paseo por Nueva York. El niño está buscando a su amigo extraviado, Artemiro, a quien para abreviar llama "Arte". Al preguntarle a una señora en la calle si ha visto a Arte, ésta lo manda derecho al edificio del MoMA. Y así comienza el recorrido por el museo. (Scieszka, 2005)



- *Cuéntame un cuadro* escrito e ilustrado por Quentin Blake. Este álbum ilustrado se concibe como una divertida propuesta surgida como complemento a una exposición. La obra es una invitación y una provocación al lector para que cree historias a partir de 26 cuadros de la National Gallery de Londres. Para guiar al receptor, se encuentran algunas propuestas que hacen unos personajes conductores. Aunque las obras elegidas son independientes y aparecen descontextualizadas, están ordenadas alfabéticamente y ofrecen cierto sentido narrativo. La finalidad de esta obra es conseguir que los espectadores experimenten una reacción personal propia. (Blake, 2005)



- *Mateo de paseo por el Museo del Prado* de Marina García Gurevich. Este álbum ilustrado acerca al lector infantil a la



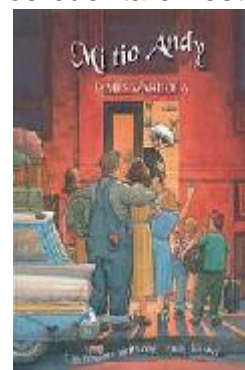
colección pictórica del Museo del Prado. Mateo, el niño protagonista, recorre algunas de las obras junto a la Infanta Margarita, quien se ha escapado del cuadro de Las Meninas. Las ilustraciones en color se mezclan con las reproducciones totales o parciales de ciertos cuadros. (García Gurevich, 2005)

- *El juego de las formas* escrito e ilustrado por el famoso Anthony Browne. Esta obra se centra en el recuerdo de Browne de una tarde de su infancia que le marcó para siempre. Esta tarde la que pasó con su familia viendo los cuadros de la Tate Gallery de Londres. De la mano de su memoria y a través de su peculiar estilo, invita al lector a realizar un paseo que le sumerge en el misterio y el encanto de los grandes museos; y le muestra algunas claves para mirar las obras y captar las ideas e historias que transmiten. Un álbum que subraya el poder comunicador de la imagen y que contagia la pasión del autor por la pintura. (Brown, 2004)



El famoso autor de esta obra utilizó los recursos de la galería Tate Britain y trabajó con un millar de niños de escuelas de zonas marginales para enseñarles a leer y escribir. A su vez, hizo un libro basado en las reacciones de los pequeños ante las obras de arte de las colecciones de la galería. A los niños de todas esas escuelas, que "jugaron el juego de las formas maravillosamente (como todos los niños)", se debe en parte este libro (Fondo de Cultura Económica).

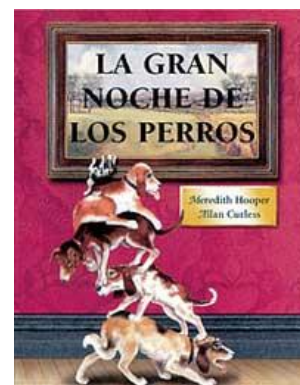
- *Mi tío Andy* de James Warhola. Este álbum ilustrado nos relata la historia del sobrino del famoso artista Andy Warhol. El protagonista nos cuenta en este libro un viaje realizado con toda su familia a Nueva York para visitar a su tío en 1962, año del despegue artístico de Warhol. Los textos e ilustraciones de James Warhola, también artista reconocido, consiguen hacer que el viaje se convierte en una fantástica manera para que los niños conozcan la vida y obra de un artista que revolucionó la forma de entender el arte. (Warhola, 2003)



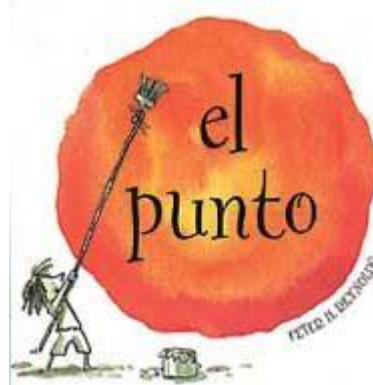
- *El día que Pigasso conoció a Muutisse* escrito e ilustrado por Nina Laden. Esta historia narra de qué manera dos pintores famosos, Pablo Picasso y Henri Matisse, se conocen. Tras alcanzar la fama, Pigasso y Muutisse, inician una amistad, que pronto se torna en enemistad. Pero tras una batalla de colores, una obra logra unir, de nuevo, a Pigasso y Muutisse en una gran amistad. (Laden, 2005)



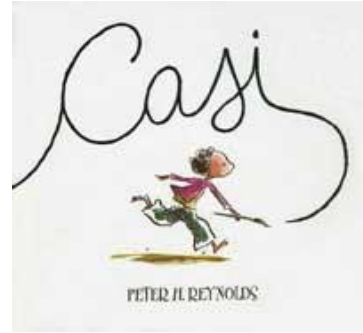
- *La gran noche de los perros* de Meredith Hooper y Allan Curless. Este álbum nos narra la gran, secreta y especial noche de los perros en el Museo. Los perros esperan impacientes salir de los cuadros, así que, llegado el momento, saltan al suelo y se persiguen unos a otros por todo el Museo. Cada año disfrutan de esta noche y nadie ha llegado a enterarse nunca. Pero en esta particular noche los perros están muy excitados, lo que hace que al acabar esta estén muy soñolientos y, por ello, algunos acaban en los cuadros equivocados. Esta bulliciosa fantasía, basada en cuadros de la Nacional Gallery de Londres, añade increíbles emociones a los visitantes del Museo. (Hooper, 2005)



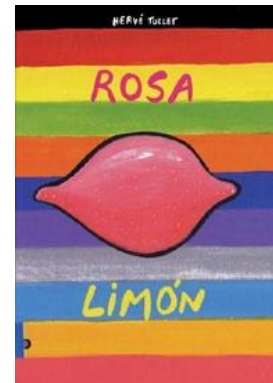
- *El punto* de Peter H. Reynolds. *El punto* nos muestra la historia de Vashti, una niña que dice que no sabe dibujar. Sin embargo, su profesora cree que sí y demuestra que cuando se sabe tocar el "punto" adecuado todo el mundo responde. Piensa que donde hay un punto, hay un camino. En definitiva, este álbum nos habla de la importancia de dar a nuestro alumnado las posibilidades de desarrollar la capacidad creativa desde la motivación positiva. (Reynolds P. , 2005)
- *Casi* de Peter H. Reynolds. Este álbum ilustrado nos cuenta cómo una niña pequeña le hace ver a su hermano, el protagonista, que las cosas no tienen



que ser perfectas. Enseñándonos la importancia de valorar las cosas que hacemos como forma de llegar a ser un poquito más felices. Por tanto, este álbum ilustrado se podría considerar un delicioso relato sobre la felicidad, o la “casi-felicidad” que todos podemos llegar a ser capaces de alcanzar. (Reynolds P. H., 2005)



- *Rosa limón* de Hervé Tullet. Este álbum ilustrado, destinado a los más pequeños, es una original propuesta para que los más pequeños puedan aprender los colores. En él se proponen acciones en lugares o sobre objetos, pero éstos son de colores equivocados. (Tullet, 2001)



9.5. Reseña *Rojo, azul y un poco de amarillo*.

Este álbum ilustrado es la base en torno a la cual gira y avanza el proyecto “Los pintores”, por ello considero que es necesario incluir una reseña, un poco más elaborada, sobre este álbum.

Este álbum, escrito por Bjorn Sortland e ilustrado por Lars Elling y publicado en 2013, fue creado con el propósito de tomar el arte y devolverlo a lo que es: el juego y el disfrute. El texto es ligeramente humorístico, rico en diálogos y acción. Al final del libro Sortland ofrece breves biografías de los artistas que aparecen en él. A lo largo del álbum, Elling, el ilustrador, realiza unas caricaturas muy divertidas de cada uno de los famosos pintores que Oda va encontrando. Por tanto, de la mano de Oda somos espectadores en un viaje a través de la pintura mágica, del arte moderno: de Van Gogh, Munch, Picasso, Warhol, Magritte, Chagall, Cezanne, Matisse, Pollock, Dalí y Duchamp.



Este álbum ilustrado nos narra la historia de una chica, Oda, la cual se extravía por los cuadros de arte contemporáneo del museo en el que trabaja su tío, mientras busca el baño. Al comienzo de su búsqueda, Oda encuentra un vestido rojo y un sombrero amarillo, y sin pensarlo mucho, se viste con ellos. Después de esto, sin darse cuenta Oda es capaz de entrar en los cuadros del museo, pero ella continúa su búsqueda.

Por el camino Oda pregunta a un anciano que cuelga de la pared dónde está el baño. El hombre, que es ni más ni menos que Rembrandt, le hace presente su miedo de dejar de gustarle al público y le sugiere partir en busca del baño en una dirección.

Siguiendo las instrucciones de Rembrandt, Oda inicia su aventura entrando en el primer cuadro. En éste, el autor de El Grito (Munch) la invita a posar en uno de sus cuadros. Tras immortalizarse para la historia, Oda continúa su búsqueda y atraviesa una línea negra que la lleva hacia una de las obras de Piet Mondrian. Oda sigue las líneas negras y se imagina que cada uno de los cuadrados que componen este maravilloso cuadro son campos de cultivo. En el último de los

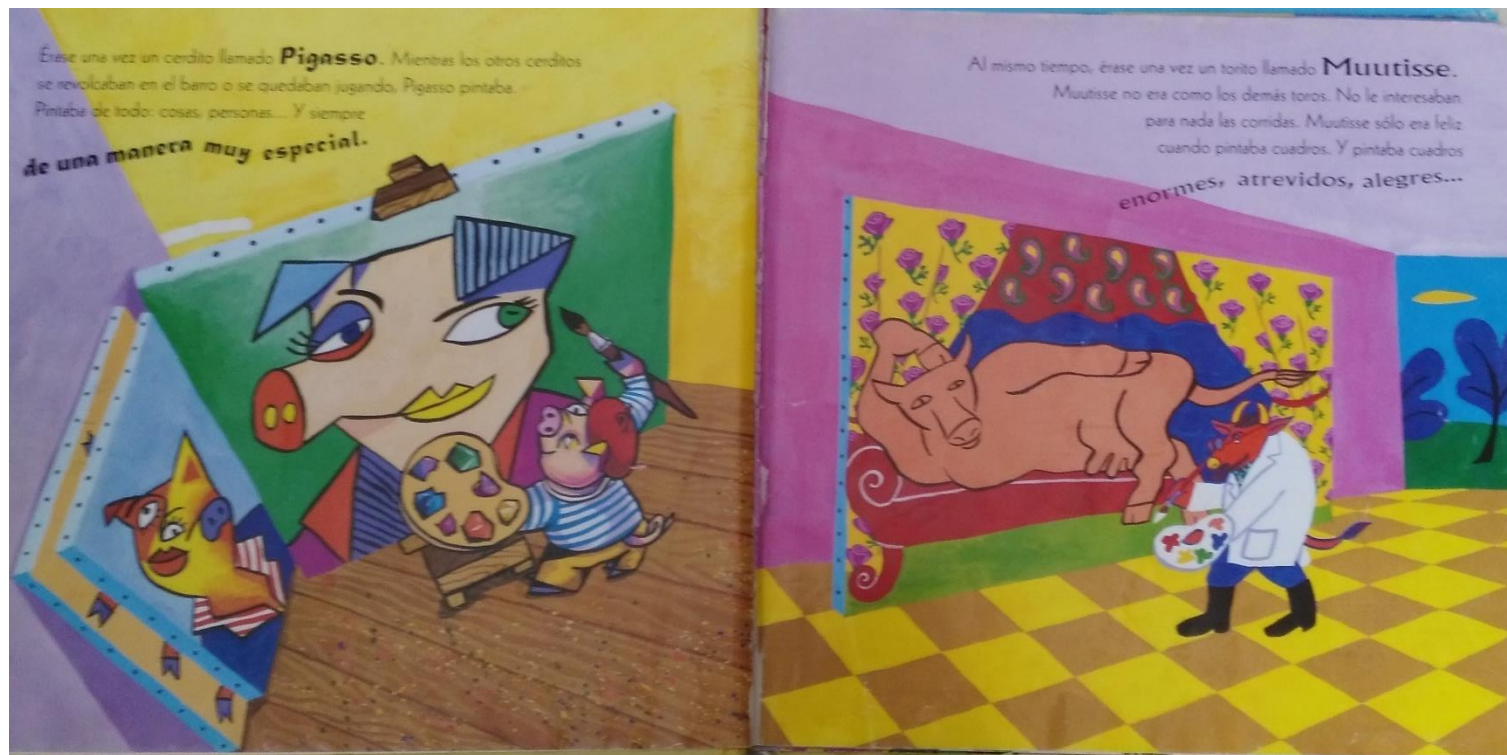
cuadrados, el amarillo, se encuentra un campo de trigo que Van Gogh está pintando.

Después de una charla con Van Gogh sobre los tipos de amarillo, siguiendo una senda llega una playa donde Pablo Picasso junto a Dora, la invitan a un picnic compuesto por frutas con formas geométricas. Tras rechazar la invitación de Picasso para ser retratada, sigue caminando por la playa y encuentra un particular vendedor ambulante que se presenta como Andy Warhol y le ofrece todo tipo de sopas enlatadas. Oda se niega a tomar una sopa porque hace mucho calor y decide seguir caminando. De pronto, Oda viaja por el cielo en un cuadro de Magriete en el que nada es lo que parece y finalmente, aterriza de la mano de Marc Chagall en uno de sus peculiares y coloridos cuadros.

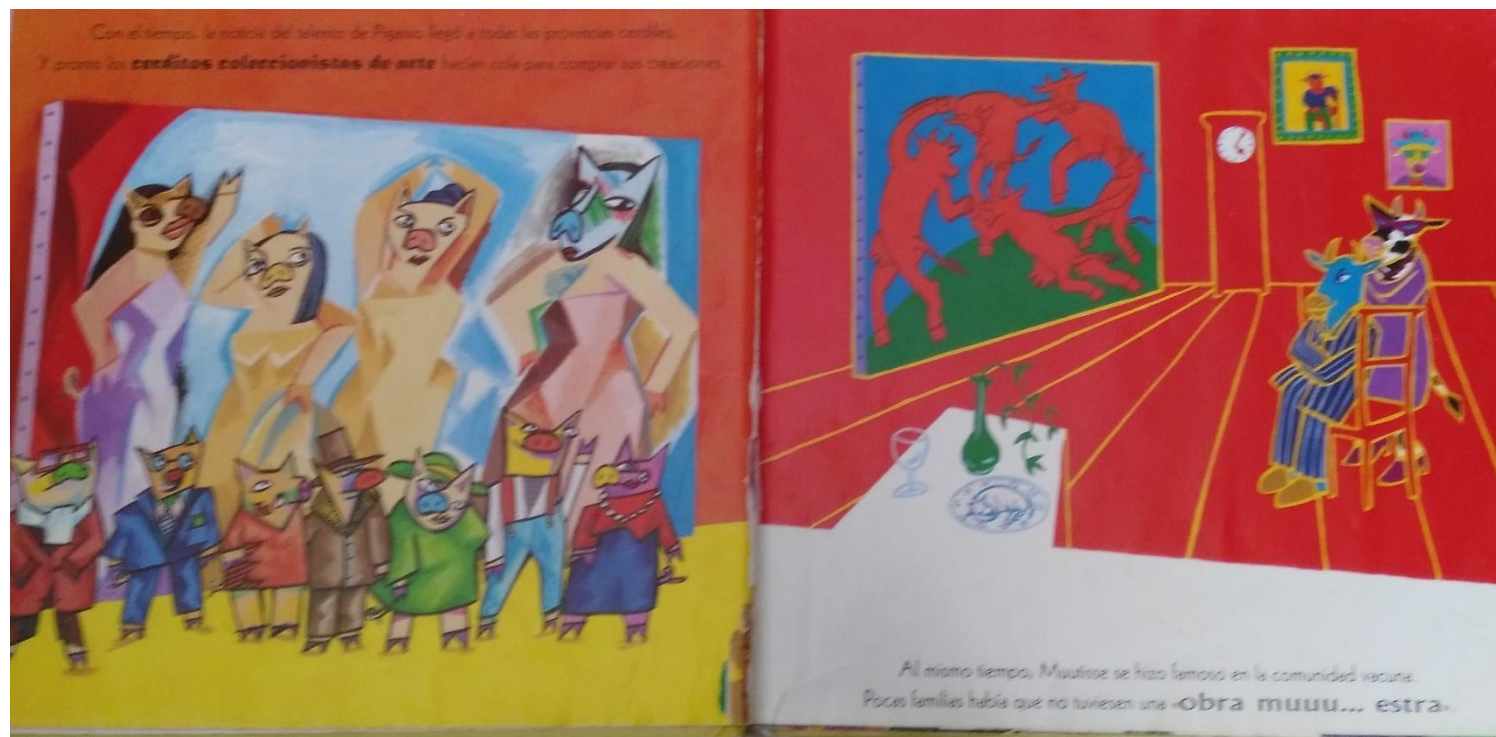
Al despedirse de Chagall, Oda se encuentra con Cezànnne, quien rápidamente le pide la manzana que Picasso le había regalado para incluirla en uno de sus bodegones. Cuando Oda encuentra a Matisse, se queda un poco extrañada al observar su obra y, rápidamente, sigue su camino en busca del baño, hasta que se encuentra con Pollock. Éste la salpica con pintura azul y la invita a pintar una obra junto a él usando su técnica.

Finalmente, sigue su camino y encuentra el objeto que tanto había buscado, el baño del señor Duchamp. Pero cuando Oda se da cuenta que sólo se trata de un urinario se queda muy triste y decepcionada, pensando que nunca encontrará el baño. La historia concluye cuando Oda le pregunta a su tío si puede ir al baño y éste le indica dónde está. (Sortland & Elling, 2013)

9.6. Ejemplos de láminas del álbum *El día que Pigasso conoció Muutisse*



Láminas 1 y 2

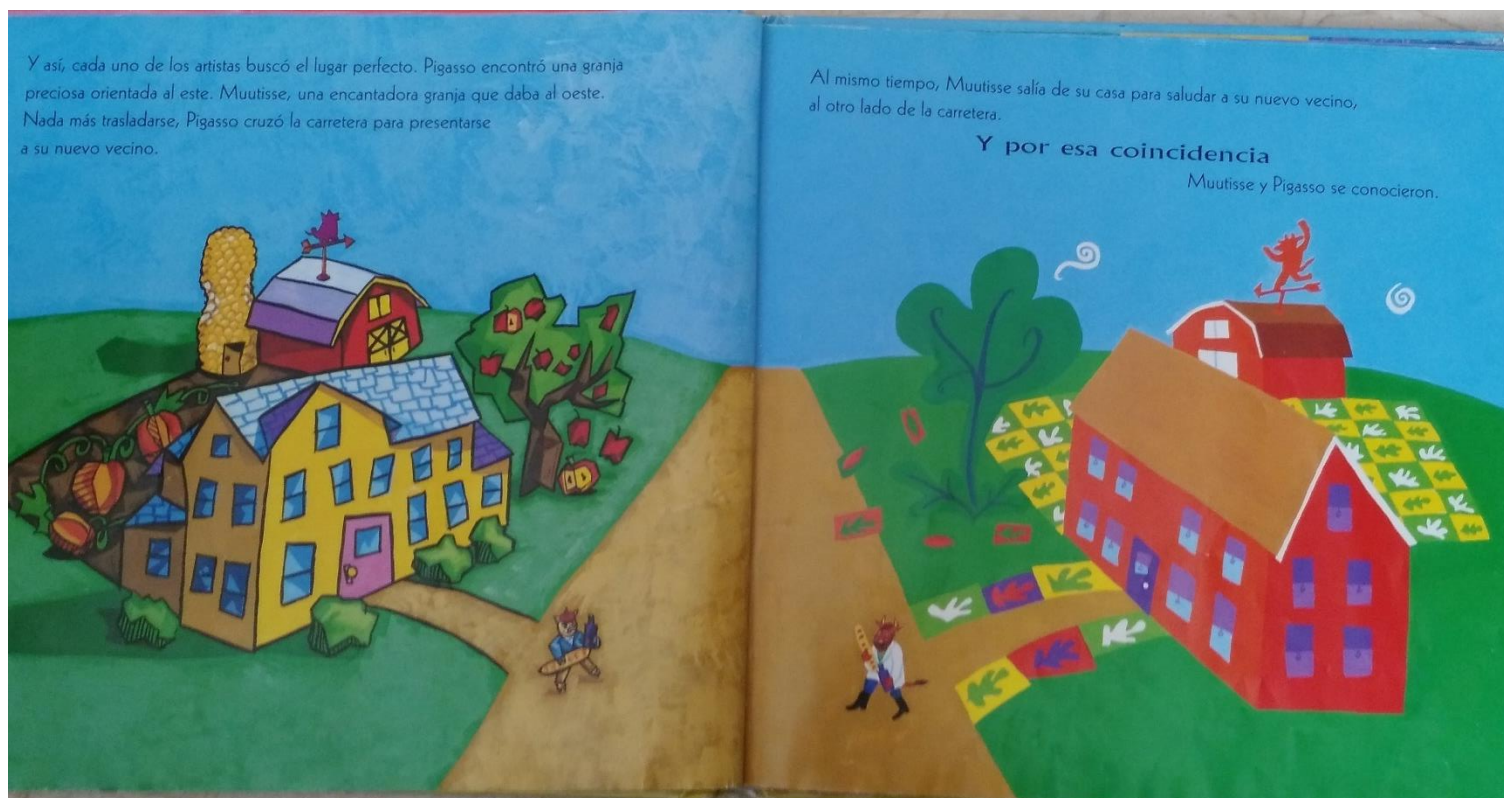


Láminas 3 y 4

Grado de Maestro en Educación Infantil
Trabajo Fin de Grado: "La figura del pintor en el álbum ilustrado"



Láminas 5 y 6



Láminas 7 y 8



Láminas 13 y 14



Láminas 15 y 16

Grado de Maestro en Educación Infantil
Trabajo Fin de Grado: "La figura del pintor en el álbum ilustrado"

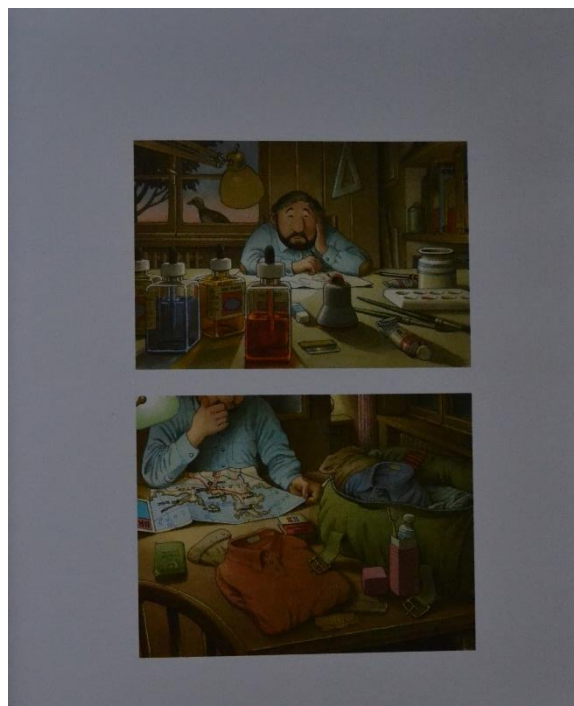


Láminas 21 y 22



Láminas 29 y 30

9.7. Ejemplos de láminas del álbum *El último Refugio*

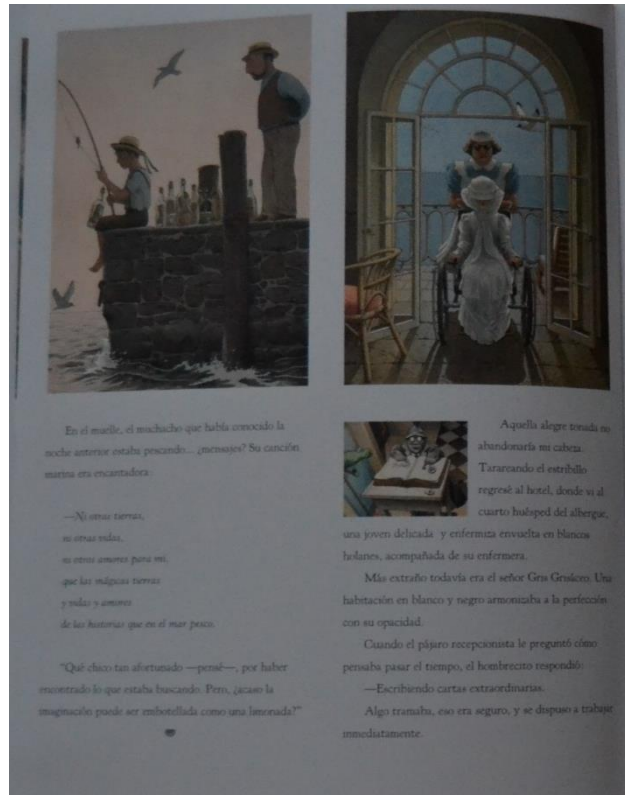


Página 7



Páginas 10 y 11

Grado de Maestro en Educación Infantil
Trabajo Fin de Grado: “La figura del pintor en el álbum ilustrado”



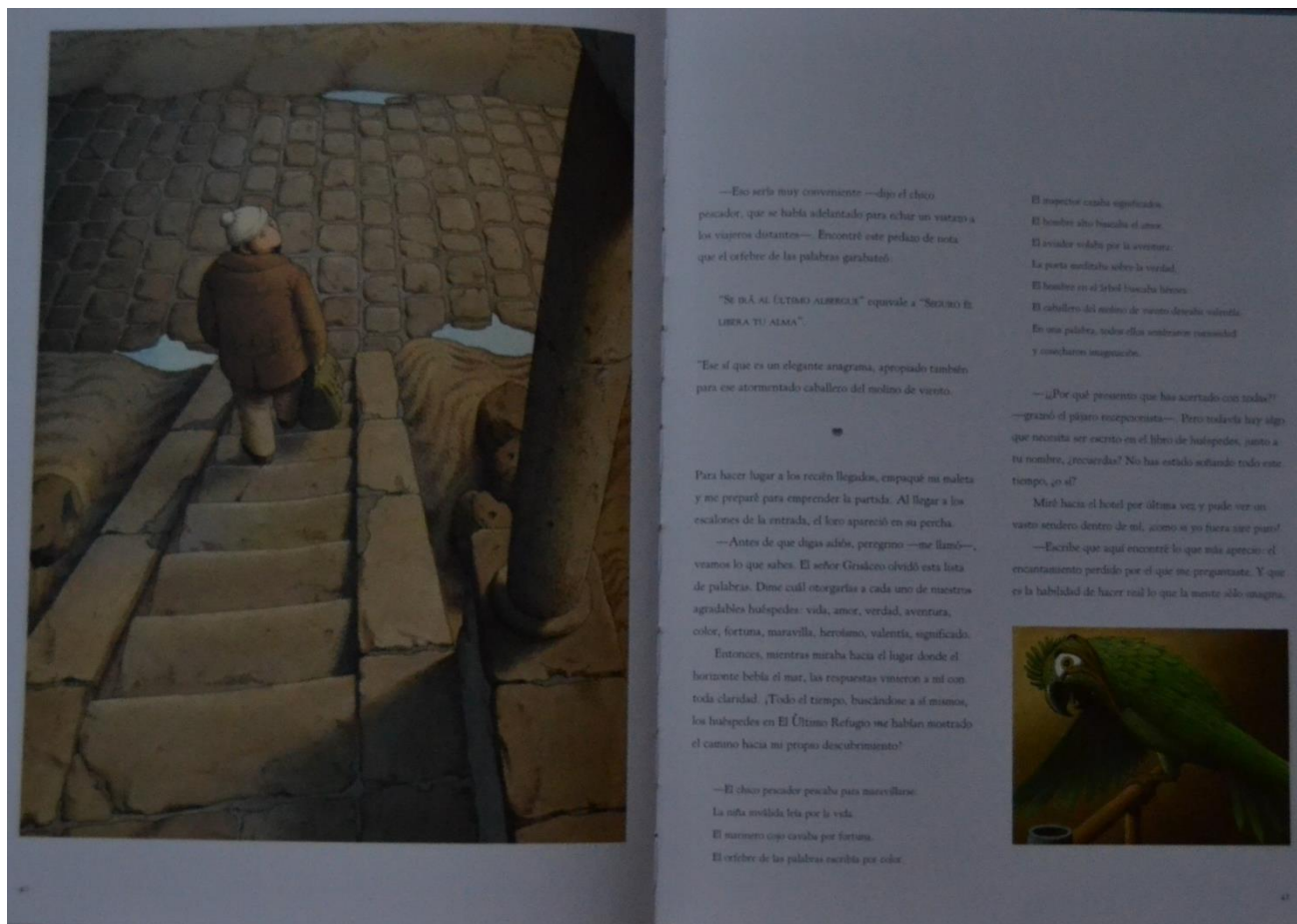
Página 16



Páginas 30 y 31

Grado de Maestro en Educación Infantil

Trabajo Fin de Grado: "La figura del pintor en el álbum ilustrado"



Páginas 40 y 41